DIABLO II • OPERATION FLASHPOINT • BLACK & WHITE • EVIL TWIN • UNDYING

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

APRIL 2001 NUMMER 04 JAARGANG 09

STRAKKER
VOLLER
BRUTALER

COMMANDOS 2



vnu business publications

F 3,95 / BFR 115 / € 2,70

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

NU NOG VETTER, SLICKER, WREDER, DOPER, STRAKKER, FRESHER...

DE REDACTIE



JEROEN
"HÈ, HÈ, EINDELIJK MAG IK OOK MET DE GROTE JONGENS MEEDOEN!"



ED
"NEE SNOTNEUZEN, IK BEN NIET TE OUD VOOR DE VERNIEUWDE PU!"



DRE
"MOOI PU'TJE NIET? OKÉ, PJ EN BORIS HEBBEN OOK MEEGEHOLPEN."



BORIS
"WAT IS IE DOPE HÈ? AARDIG WERK, AL ZEG IK 'T ZELF. OKÉ OOK CREDS VOOR PJ EN DRE."



NIELS
"HÉ MANNEN, VERGETEN WE ONZE EIGEN VORMGEVERS NIET?!"



JAN
"TOEGEGEVEN: NIELS HEEFT EEUWIG LEVEN OP WAARDIGE WIJZE OVERGENOMEN."



J.J.
"SHIT MAN, DIE NIEUWE PU IS NET ZO STRAK ALS MIJN AFGETRAINDE BODY."



SKATE
"OOK IN DE NIEUWE PU BEN IK VAN DE PARTIJ. IK BEN IMMERS DE ENIGE MET VERSTAND VAN VOETBAL."



SARA
"IK VIND DIE NIEUWE PU EEN STUK BRAD PITTIGER."

Nieuwe shit

Het is waarschijnlijk niet nodig om het hier nog een keer te vermelden, maar Power Unlimited is gerestyled. Met de introductie van de PlayStation 2 en de aankondiging van nieuwe consoles als de Gamecube, Xbox en Game Boy Advanced, breekt een nieuw tijdperk aan. Tijd voor Power Unlimited om een ander jasje aan te trekken. Daarnaast hebben we de nieuwssectie aanzienlijk uitgebreid en een paar andere rubrieken geschrapt.
Zo hebben we afscheid genomen van de Qwifz. Waarom? Omdat Power Unlimited meer dan ooit een gamesblad moet zijn, waarin we alle ruimte gebruiken voor jouw en ons favoriete tijdverdrijf. Om diezelfde reden hebben we afscheid genomen van Screenshots, maar dit betekent niet dat jullie Sara niet meer terug zullen zien. Zodra er films verschijnen die met games te maken hebben – Tomb Raider en Final Fantasy om maar een paar voorbeelden te noemen – zal Sara weer van zich laten horen.
Wie jullie na jarenlange trouwe dienst niet meer tegen zullen komen, zijn Ruben, Thomas en Bjørn. Oplettende lezers zal het opgevallen zijn dat zij de laatste maanden vrijwel niet meer in Power Unlimited terug te vinden waren. Het lijkt misschien onvoorstelbaar, maar soms blijken andere dingen in het leven toch belangrijker te zijn dan schrijven voor PU.
Een nieuwe plaats in het team is weggelegd voor Jeroen. Vanaf deze maand heeft hij een vaste plaats in de redactie.
Uiteraard zijn we erg benieuwd wat jullie van Power Unlimited nieuwe stijl vinden. We willen het dan ook graag horen, ongeacht of jullie naar aanleiding van dit nummer een abonnement voor het leven willen of juist niet weten hoe snel je van je abonnement af moet komen. De Yo! Post in het volgende nummer zal geheel hieraan gewijd zijn, dus laat van je horen via yopost@powerunlimited.nl of Power Unlimited, Yo! Post, postbus 1914, 2003 BA in Haarlem.

Game on!

MARK





COVERVIEW



Een jaar geleden waren we in Spanje en zagen dat Commandos 2 al een heel eind op weg was. Hebben die gasten sindsdien een mega-siësta gehouden of wat? Jan ging op onderzoek uit.

EEUWIG LEVEN



Je zult al gezien hebben dat vrijwel alles nieuw is aan de PU. Dat geldt ook voor Eeuwig Leven. Jan is vervangen door Niels en door de nieuwe pagina-indeling is er plaats voor bijna twee keer zoveel tips!





Banjo and Kazooie are back, and



for the first time ever they can separate



as they tackle wild new worlds.







REST
ROOMS

Sometimes you need to split up to get the job done.
12-04-2001



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 4 2001 DE VOLGENDE RUBRIEKEN & GAMES...



P26 Diablo II, Lord Of Terror

De officiële Diablo II expansion set belooft erg vet te worden. De bedoeling is dat ie deze zomer in de winkel ligt maar vertrouw de duivel nooit...



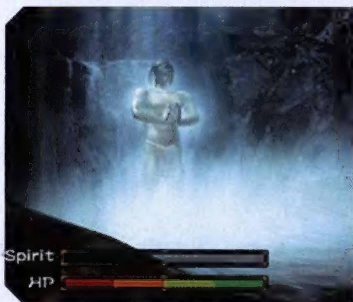
P28 Evil Twin

Als je dacht dat de game Alice aardig gestoord was, wacht dan maar tot je Evil Twin onder ogen krijgt.... Spannend, creepy en weird.



P32 Operation Flashpoint

Wat krijg je als je Team Fortress, Delta Force en een dope flightsim met elkaar mixt?
Lees en geniet van vier pagina's Operation Flashpoint.



P41 Kengo

Kengo, Master Of Bushido moest een frisse wind laten waaien door het beat 'em up genre.
Volgens Jeroen is het meer een stiekem, muf ruikend windje geworden.



P50 Fate Of The Dragon

Liefhebbers van Age Of Empires zullen veel herkennen in (het overigens prachtige) Fate Of The Dragon, dat zich afspeelt in het oude China.
Sambal op uw kloontje?



P53 Undying

Clive Barker's Undying is een game waarbij het je dun door de broek loopt.
Jan is in ieder geval al dagen bezig de remsporen uit z'n boxershorts te wassen.



P54 Black & White

Black & White is een goddelijk spel. Als je dit jaar slechts één game koopt, laat het dan deze zijn.
Jan is in ieder geval al dagen bezig het kwijl uit z'n shirts te wassen.

■ INHOUD	
YO! POST	06
NIEUWS	08
COVERVIEW – Commandos 2	20
PREVIEWS	
Dragon's Lair 3D	25
Diablo II, Lord Of Terror	26
Evil Twin	28
Desperados	30
Conflict Zone	31
Operation Flashpoint	32
REVIEWS	
Summoner	36
Starlancer	39
Knockout Kings 2001	40
Kengo, Master Of Bushido	41
Oni	43
Cossacks, European Wars	44
Supercross	47
Icewind Dale, Heart Of Winter	48
Pokémon Gold & Silver	49
Three Kingdom's, Fate Of The Dragon	50
America	52
Clive Barker's Undying	53
Black & White	54
SHORTS	
Libero Grande 2	56
Ford Racing	56
European Soccer League	57
Gift	57
Vanishing Point	58
NHL National Hockey Night	58
Burstrick Waveboarding	58
Robin Hood	58
The Ward	59
Antz Racing	59
NBA 2Night	59
Mario Tennis	59
LID WORDEN VAN DE PU?	46
EEUWIG LEVEN	60
HARDWARE	68
POWER SALES	71
SECOND OPINION	74



Knap hoor maar kun je ook melk geven?

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

CHEERS!

Als trouwe abonnee zit ik in een zware crisisperiode. Ik zit nu namelijk in Canada als een uitwisselings student. Dat is leuk voor je, zullen jullie zeggen maar niets is minder waar. Als je een hardcore Counter-strike gamer bent en dan opeens vier maanden niet meer kunt spelen (ook al had ik een laptop mee, pings van 200+ is gewoon Kwalitatief Uitermate Teleurstellend, oftewel KUT) dan baal je nogal. Gelukkig stuurt mijn moeder elke maand trouw de PU naar me op dus dat verzacht het leed.
Nu heb ik wel een leuke opdracht hier aan de uni. Ik moet namelijk een eigen ondernemingsplan schrijven en ik heb gekozen voor een gamestore. Kunnen jullie mij aan informatie helpen want jullie hebben al die connecties, toch? Ik hoef eigenlijk alleen maar te weten hoeveel een gamestore verdient op elk spel dat ze verkopen en op accessoires (marges en shit).
Ik dank jullie alvast voor jullie hulp en ik ga nu op jullie toasten in de bar met het wonderbaarlijke Canadese bier.
Robin de Bruijn via Internet

Volgens ons heb jij het helemaal niet zo zwaar! Proost!

KOPEN?

Ik zit al een tijdje te overwegen om een Dreamcast te kopen. Is dit handig om te doen als Sega de Dreamcast uit de handel haalt? En zo ja, waar kan ik hem dan het beste kopen want ik zit namelijk een beetje krap bij kas.
Jasper Lok via Internet

Tja, goeie vraag. Het blijft een goed apparaatje en als je nu twintig spellen inslaat heb je voorlopig genoeg te doen. We verwachten dat hij over een jaartje niet meer in de winkels zal liggen en dan houdt het kwa games natuurlijk ook op. De prijs zal de komende tijd nog wel behoorlijk gaan zakken, maar je kunt natuurlijk ook de PowerSales goed in de gaten houden!

@!$##

Ha, schrijvers van het beste tijdschrift dat er is, (slijm, slijm) ik wil even vragen waarom jullie de PlayStation 2 haten. Het is echt vervelend. Jullie zeiden bijvoorbeeld dat de PS2 geen goede launchtitels had, dat ze geen hoge scores haalden, maar dat komt omdat jullie SSX pas drie maanden na de release reviewde!! Jullie ondeugende stouteriken! Ik heb net een film op mijn PS2 gekeken (ja, ja, ik heb er een haha) en morgen zal ik er fijn games op spelen. En die %#%^ Xbox en Gamecube fans maar op hun @!$## console wachten. MOEHAHA
En ik maar spelen, haha. Ik hoop dat Boris ook een PS2 heeft, want hem gun ik zo'n heilig ding.
Nou, ik hoor wel weer van jullie als de volgende gamesbijbel uit is.
Maikel Hensen via Internet

Natuurlijk heeft Boris een PS2 en Dre ook en Niels en Ed... Daarom kunnen we er ook zo goed over oordelen!

GOED IDEE

Hier weer eens een meeltje van een al bijna drie jaar trouw lezer van jullie blad. Allereerst wou ik jullie nog even bedanken voor de scanner die ik laatst heb gewonnen met dat belspel in de PU. Hij doet het geweldig. Ik had alleen nog een vraagje. Ik vind jullie blad top hoor, daar niet van, maar ik vind dat er veel te weinig posters van games in staan. Kunnen jullie dat een beetje meer doen. Geef bijvoorbeeld elke (3) maand(en) een boekje uit met allemaal posters van de recente coole games.
Oké dat wou ik ff kwijt. Nou dag en nog veel succes met jullie blad.
Adri van Beelen via Internet

Beter idee: scan een leuk plaatje uit de PU en print hem op een A3-tje uit. Alsjeblieft, je poster!

WEGGEGOOID?

Ik heb pas Half-Life CounterStrike van iemand geleend, maar hij had de CD key weggegooid. Dus nu heb ik er niks aan. Ik heb al twee uur zitten internetten maar ik heb de CD key nog niet gevonden. Nu is mijn vraag, hebben jullie de key van Half-Life CounterStrike? Zo ja, stuur dan effe een mailtje.
Rens van Oorschot via Internet

Tuurlijk, en wij zijn onze naaktfoto's van Katja Schuurman en Pamela Anderson kwijtgeraakt. Kan iemand die ook ff opsturen?

PU ARENA

Vraagje: hebben jullie er ooit aan gedacht om eens een game te maken vanuit jullie eigen magazine? Nee dus, anders hadden jullie dat wel al gedaan... Voordat ik jullie een redelijk beeld kan geven hoe een game m.b.t. jullie magazine er uit zou komen te zien, zijn er eerst een aantal problemen.
1: Je moet een 3D engine kunnen gebruiken, zonder rechten te hoeven betalen.
2: Iemand die een beetje thuis is in 3D animatie om jullie op weg te helpen.
Voor beide problemen heb ik de oplossing:
1: Gebruik Genesis 3D (freeware engine, maar je mag dan een game niet verkopen)
2: Gebruik mij!!! Ja, dit wil ik dan best doen voor noppes... maar ik heb dan wel jullie hulp nodig.
Ik ben begonnen met 2 projekten:
1: PU Arena : soort Quake shoot'em up (met jullie in de hoofdrol).
2: PU Kombat: je raadt het al... à la Mortal Kombat, maar dan met figuren zoals Angel, Spunky, Spice & Powerkid.
Nu is het zo dat ik die miezerige foto's van jullie hoofd in jullie blad niet goed kan gebruiken. Ik wil dit heel graag doen voor jullie maar je weet wat ik nodig heb. Daarnaast doe ik dit non-profit want dit doe ik in mijn vrije tijd. Als een oude gamer die in de automatisering zit en meer verstand van computers heeft en 3D animatie applicaties, kan ik deze zaken alleen in het weekend doen.
Als jullie interesse hebben, laat het me weten een stuur jullie face/pics op per mail, of per post, en vergeet niet wat redelijke pics van powerkid, Angel, etc. dan kan ik ook daaraan beginnen. Als je een beetje iets wilt zien over wat voor soort kwaliteit ik het heb, download even http://sourceforge.net/projects/genesis3d/ van www.genesis3d.com.
Robin van der Kuyl, Geertruidenberg

Hmm, PU redactieleden op de korrel nemen lijkt ons wel wat! Oké, dit spreken we af, jij stuurt ons eerst de bèta's van PU Arena en PU Kombat (zonder onze gezichten), we laten Jan de boel testen en als alles oké is, krijg je van ons de foto's en zetten we als alles klaar is de games op PowerWeb. Deal?

VERRADER

De schoolbel gaat, ik loop naar huis, ga achter mijn computer zitten en start GTA2 op. Ik ga naar de looneys en krijg een job. Wat is hier zo bijzonder aan vragen jullie je zeker af. Nou de job, de job was: Grap that PU!!! Ik denk what ta F..K hoe ken da? Nou ik loop het pijltje achterna kom ik bij een vent die een PU aan het lezen is. Nou ik schiet hem overhoop, ik pak die PU, breng hem naar de looneys en...Job complete!!!!!!!!!
Kasper Mol, Heemstede

Zeg druiloor, we schieten voortaan niet meer op mensen die de PU lezen, begrepen!

ALVAST BEDANKT

Ik zou willen vragen of jullie in de hardwaretesten de LCD-schermen voor de PSOne zouden kunnen opnemen. Het is namelijk zo dat ik in de post van één dag al drie verschillende modellen heb gezien. Als jullie die spulletjes van rond de 6500 Bfr. eens zouden testen dan zijn wij toch al iets wijzer voor we zo een bedrag uitgeven waar we later misschien dan spijt van zouden krijgen, omdat een ander schermpje iets beter blijkt. Ik denk wel dat vele gamers dit ook wensen.
Het zou helemaal een feest zijn als jullie na het professionele advies mij zo'n stuurtje schenken dan kan ik

BON VAN DE MAAND

Nieuwe PU, nieuwe prijzen. Met ingang van deze maand wint de schrijver van de Brief van de Maand geen stuurtje meer maar krijgt hij of zij een FreeRecord waardebon ter waarde van ƒ 100,- .

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

alles overal meenemen en racen waar ik wil. Alvast bedankt.
Theyssens Daniel, Hoevenen, België

Ken je die van die Belg die een stuurtje wilde? Die kreeg 'm niet! Hahahahahahahahah...

TRIEST

Ik ben diep triest en dan heb ik het over de N64. Snik! Elke maand verheug ik mij erop dat er wat leuke N64 games in de PU staan, maar neem nou bijvoorbeeld een van de laatste nummers: Mickey's Speedway USA. Ik raakte bijna in coma! Een verhaal dat nergens op slaat en moet er dan echt heel Duckstad aan te pas komen? Stuur dan liever die FBI of ME om die achterlijke Pluto te vinden. Een kloon van Mario Kart...snik! Dan nog Pokémon Puzzle League. We hebben het zo onderhand wel gehad met die Pokéshit. Nintendo ziet dat het slecht gaat en wil nog even wat geld verdienen. Tenslotte nog TWINE, geen topper maar wel een leuke game.
Ik had toch wat beters van Nintendo verwacht! Het is in het algemeen behoorlijk teleurstellend en driekwart van de games is ook nog eens voor kleuters. Snik! Natuurlijk heb je wel goede games als Zelda: Majora's Mask en Perfect Dark maar dan heb je het wel gehad. Nintendo geeft gewoon te snel de moed op. Ik zou die lui van Nintendo wel wakker willen schudden, maar het is denk ik toch al te laat.
Pierre Hooijmans, Waalre

Hier op de redactie gedenken wij regelmatig de goeie ouwe tijd waarin er voor elk platform tientallen vette games per maand uitkwamen. Laten we hopen dat dat straks met alle nieuwe generatie consoles ook weer het geval wordt.

VEELVRAAG

Ik heb een klein vraagje: wanneer komt nu eindelijk het vervolg op Half-Life? Kijk, het is een mooi spel maar als je het al tig keer gespeeld hebt, gaat de lol er toch vanaf. Ik heb die monsters (of wat het ook mogen zijn) al 10.000 keer afgemaakt. Gelukkig heb ik Soldier of Fortune en daar ben ik nog wel even zoet mee.
Even iets anders, ik ben al een paar jaar lid van jullie blad en het viel me op dat jullie dol zijn op slagroomtaarten en ik neem aan dat jullie daar natuurlijk het beste recept voor hebben. Zouden jullie dat me willen geven (kan ik mooi mijn moeder verrassen).
Dat was het dan, o ja nog een ding: is Sarah (lekker ding!) nog vrijgezel en wat is haar e-mail adres?
Jeroen van Gemert, Kerdriel

Ik zal de belangrijkste van je drie vragen beantwoorden: bloem, boter, suiker, melk en slagroom ennuh, als ie klaar is, kom je effe langs om 'm ons even te laten proeven hè?

ZWARTE DOOD

Wij vinden jullie blad heel tof! Alleen mag Eeuwig Leven wel wat langer.
En voor iedereen die Power Rangers Lichtspeed Resque -of hoe je het ook maar schrijft- wil kopen, koop hem niet! Ik kan je vertellen, die game sucks als de zwarte dood!! Ga zo door met jullie gave blad.
De Keldertjes via Internet

Bedankt voor de tip! En wat betreft Eeuwig Leven, check het verdubbelde aantal codes in deze nieuwe, vette, gerestylde PU.

N64 REVIEWS

Hey PU, ik heb een vraag voor jullie. Waarom reviewen jullie Sin & Punishment niet voor de N64? Je moet 'm wel importeren, maar als jullie je zorgen maken over dat alles Japans gaat zijn, hoeft dat niet meer want alles blijkt gewoon Engels. Het schijnt ook een van de beste N64 spellen ooit te zijn.
Verder heb ik nog een idee voor jullie: sinds er niet zoveel is te vertellen over Nintendo, kunnen jullie oude spellen reviewen die jullie nog niet gereviewd hebben, zoals Operation: Winback (de MGS voor de N64, alleen niet zo goed) en World Driver Championship (de GT voor de 64, maar deze is wel heel goed).
Nu komt al het lof: JULLIE ZIJN DE BOM!
Neillon Carmichael, Amsterdam

Reviewen van oude games of games die hier niet verkrijgbaar zijn, daar kunnen we helaas niet aan beginnen. Sterker nog, na jouw brief is dat helemaal niet meer nodig.

BRUTAALTJE

Hoi redactie, ik verveel me, willen jullie mij zo'n stuurtje opsturen voor de PC?
Lars Springeling, Dinteloord

Zijn ze in Dinteloord allemaal zo gestoord?

BRIEF V/D MAAND

ONLINE GAMING

Misschien een 'leuke' suggestie: de populariteit van 3D-shooters is momenteel behoorlijk groot met games als Q3, Unreal, CounterStrike en Half-Life TFC. Veel gamers (en dus lezers van de PU) spelen dan ook in een clan waarmee ze in een of meer leagues zitten. Ik denk dat het de Power Unlimited nog interessanter zou maken als er zo nu en dan een artikel in komt te staan over (de mogelijkheden van) bepaalde online games, de basisinformatie en de reeds bestaande clans en leagues in Nederland en/of buitenland. Het gebeuren achter de clans/leagues is daarnaast ook nog enigszins praktisch voor de beginnende gamers die voor het eerst achter een multiplayer game kruipen.
Zelf zit ik in een Half-Life TFC clan (in de top 3 van Nederland) en ben vast niet de enige die denkt dat het blad er beter op zou worden als hier wat meer aandacht aan zou worden besteed. Onze website is trouwens http://KotR.gamepoint.net
Ik weet natuurlijk niet in hoeverre dit haalbaar is qua tijd/budget/ruimte, maar ik hoop dat het in ieder geval in overweging genomen kan worden.
Geoffrey Cramm alias [KotR]Maniac en
Kelvin van Eijk alias [KotR]Dopey

Hé, een brief met een inhoud waar daadwerkelijk over nagedacht is. Da's nieuw! Laten we die dan maar Brief van de Maand maken. Het is trouwens een onderwerp waar wij hier ook al enige tijd over discussiëren. Kijk dus niet raar op als wij binnenkort voor jullie deur staan te campen!

SOLLICITATIE

Ik ben 16 jaar en vind het werk wat jullie doen gewoon supergaaf. Ik wil daarom ook vragen hoe jullie aan dit werk komen en of jullie nog personeel kunnen gebruiken. Denk hier a.u.b. goed over na!
Patrick via Internet

Wij zijn het uiteraard helemaal met je eens, en zo ook vele andere lezers. Je gaat op de stapel, bel ons niet, wij bellen jou! Maar eerst natuurlijk heeeeeel goed je best doen op school want dat hebben wij ook allemaal gedaan.

GELUL

Hallo PU-ers, hoe gaat het ermee? Met mij goed, behalve dat ik twee zeer ernstige vragen heb. Hier zijn ze:
1. Is het de moeite waard om op de Xbox te wachten of moet ik maar genoegen nemen met de graphics van de PS2?
2. Ik heb geruchten gehoord over de prijs van de Xbox games, deze luiden dat de spellen zo'n 200 ballen kosten per stuk. IS DIT WAAR?

Flo via internet

1. *Dat weten we pas als we games op de Xbox hebben kunnen spelen.*
2. *Gelul, net als het gerucht dat de Xbox zelf maar vijftig piek zou kosten.*

ONGEDULDIG

ik moet iets vragen: zouden jullie met jullie voor deze wereld ongekende wijsheid mij kunnen zeggen hoe het komt dat ik de laatste tijd 4 of 5 dagen moet wachten (dus tot de 24ste of 25ste) voor ik mijn nieuwe PU kan kopen? Ik weet wel wat jullie allemaal voor dit blaadje doen en ik heb veel respect voor jullie werk maar ik zou toch graag mijn PU op tijd hebben.
Joris Jacobs, Vlaams-Brabant (B)

De PU verschijnt dit jaar inderdaad wat later in de maand dan vorig jaar, maar hé, er blijft tussen elk nummer net zoveel tijd tussen zitten hoor!

IN DE HOEK

Ik ben Michael Schuuring en heb al heel veel brieven en meeltjes gestuurd en ik wou effe laten weten dat ik met die super leuke brieven zeker niet aas op de titel Brief van de Maand. Geef me gewoon een klein plaatsje tussen de andere zeikerds, ergens in de hoek of zo. Jullie gaan me toch niet vertellen dat er geen plaats is in de twee bladzijdes die jullie Yo!Post noemen. Ik heb zoals de meesten geen kritiek op jullie blad en dus vind ik maar dat je mij moet plaatsen op de plaats waar een of andere botte afkraker had gestaan.
Michael Schuuring, Mijdrecht

En nu niet zeiken dat je in een ander hoekje wilde!

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Volgens geruchten zal Sony de prijs van de PS2 met 86 dollar (dik 200 gulden) laten zakken op het moment dat Microsoft de Xbox uitbrengt. Heren, dan zijn we nog steeds niet in de buurt van de 700 à 800 gulden die de PS2 eigenlijk zou moeten kosten.

■Manda Erickson, een 24 jaar oude moeder uit Chippewa Falls, Wisconsin klaagt dat de relatie met haar verloofde leidt onder Ultima Online. Haar vriend speelt gemiddeld 20 uur per dag met het spel en kwam bij de bevalling van hun eerste kind met een laptop het ziekenhuis binnen, zodat hij door kon spelen. Relaxte gast!

■Als iemand nu nog roept dat het goed gaat met de gamesbranche!! Zelfs Square Soft heeft voor het eerst in haar bestaan verlies gemaakt. Reden: de Final Fantasy Movie The Spirits Within is tientallen miljoenen duurder geworden dan gepland. Square heeft de aandeelhouders beloofd minder films te gaan maken.

■Miyamoto schijnt Metroids gezien te hebben en er niet erg blij van te zijn geworden. Nou is die man natuurlijk ook wel een mierenneuker.

■De PS2 gekte in de VS neemt absurde vormen aan. Op eBay verwisselde een lege PS2-doos voor 400 dollar van eigenaar. Het item werd aangeprezen als 'PlayStation2 Original Box and Receipt'. Toen de nieuwe eigenaar bemerkte dat de doos leeg was en probeerde haar geld terug te krijgen, reageerde de verkoper verbolgen. "Ze heeft precies gekregen wat ik te koop aanbood: een 'PlayStation2 Original Box and Receipt'.

■We hebben eindelijk het bewijs dat Amerikanen een slechte smaak hebben. Er zijn daar in totaal al 44.000 kopieën van Daikatana verkocht.

■Dat zijn er 10.000 meer als Kiss: Psycho Circus.

■We zijn bij de PU erg blij met de komst van de Gamecube. Raken we eindelijk van dat gezeik af dat we te weinig N64-games plaatsen.

■Het reisgedrag van PU-baas Mark begint vragen op te werpen. Allereerst ging hij naar Las Vegas waar de Xbox werd getoond en tegelijkertijd een porno-beurs werd gehouden. Nu zit hij weer in Cannes, waar het zo'n graadje of 21 is. Vreemd genoeg liet hij de Microsoft trip naar het saaie Redmond en een dagtrip naar een grauwe buitenstad van Londen liggen.

■Nog meer ontslagen. Codemasters heeft een kleine 100 man de zak gegeven en Infogrames maakt wat meer ruimte in de kantine van Hasbro, de publisher die ze net gekocht hadden. Ook EA zette 70 man op straat.

■ MEDAL OF HONOUR ALLIED ASSAULT

Dat er een PS2 versie van Medal Of Honour in de maak is, was te verwachten maar pas echt opgewonden werden we van de eerste beelden van de PC en Xbox versie. Moedertjelief, wat een feest.

De eerste Medal Of Honour game scoorde nog geen topcijfer maar de Underground versie was een zeer strakke game. Nu is het altijd leuk om op Nazi's te knallen en waar de PC met dat doel Wolfenstein had, kreeg de PSX met Medal Of Honour z'n eigen 'moffen-killer'.
En er is goed nieuws want er komt opnieuw een deeltje bij: Medal Of Honour: Allied Assault moet eind 2001 het licht zien, op zowel PC als Xbox. De makers zijn niemand minder dan 2015 en DreamWorks, die laatste voortaan door het leven gaand als EA LA. 2015 heeft onder andere z'n sporen verdiend met het add-on pack van Sin; ervaring met coole shooters hebben die gasten dus wel.

SAVING PRIVATE POWELL

Als je denkt dat Medal Of Honour: Allied Assault een snelle poort is, kan ik je geruststellen; dat is niet het geval. Het spel gebruikt de naam en de licentie maar voor de rest is de game helemaal van scratch opgebouwd en draait op de fonkelende Quake III–engine (en dat is te zien, kijk maar eens naar die screenshots).
De game speelt het verloop van WO II zeer natuurgetrouw na waarbij de speler in de huid kruipt van luitenant Mike Powell. Je moet allerhande missies volbrengen waarna je steeds onderscheidingen krijgt. De hoogste onderscheiding is de Medal Of Honour.
De missies zullen serieus en historisch verantwoord zijn. Er is zelfs al bekend dat je een heuse missie in Normandië moet spelen waarbij je het Noord-Franse strand moet bestormen, net als in de opening van Saving Private Ryan. Ook interaktie met tanks, jeeps, bunkers en slimme vijanden alsmede super gedetailleerder steden en omgevingen zullen de aktiefanaten en WO II junkies verenigen. Helaas zul je nog wel enig geduld moeten hebben, de game zal pas eind dit jaar in de winkels liggen.









■ SHENMUE TE TRAAG?

J.J.'s review van Shenmue bracht nogal wat teweeg. De redactie werd echt bedolven onder post en mails van lezers die het oneens waren met de 'te lage' 7.8 en J.J.'s opmerkingen over de in zijn ogen te trage gameplay.
Onlangs kreeg J.J. echter bijval en wel uit een onverwachte hoek: Yu Suzuki himself heeft zich namelijk wat aangetrokken van de internationale kritiek over Shenmue (J.J. was dus niet de enige) en gaat de gameplay in deel 2 een stuk sneller maken.
Suzuki bouwt allereerst de mogelijkheid in om tijd over te slaan en meteen naar een bepaald tijdstip te racen in plaats van uren tijd te moeten doden. Verder zal het oeverloos heen en weer gesjok verdwijnen dankzij de on-screen maps die je in het spel kunt bemachtigen. Last but not least zal de laadtijd van de levels een stuk sneller verlopen.



TOP 10 PC

1	(-)	Quake III Team Arena
2	(6)	Half-Life Generations
3	(-)	Oni
4	(-)	Pro Rally 2001
5	(5)	Rainbow Six: Urban Operations
6	(3)	Project IGI
7	(7)	Red Alert 2
8	(-)	Giants
9	(10)	The Sims, Het Rijke Leven
10	(8)	Colin McRae Rally 2

TOP 10 PLAYSTATION

1	(-)	Final Fantasy IX
2	(6)	Driver 2
3	(-)	Moto GP (PS2)
4	(-)	Gran Turismo 2 (platinum)
5	(5)	Tony Hawk 2
6	(4)	SSX (PS2)
7	(-)	James Bond: 007 Racing
8	(-)	Legend of Dragoon
9	(-)	Kessen (PS2)
10	(1)	Medal of Honour: Underground

TOP 10 NINTENDO

1	(5)	Mario Tennis (N64)
2	(3)	The World Is Not Enough (N64)
3	(2)	Mario Party 2 (N64)
4	(-)	Wacky Races (GBC)
5	(-)	Tom & Jerry, Fists of Fury (N64)
6	(-)	Zelda: Majora's Mask (N64)
7	(4)	Donkey Kong Country (GBC)
8	(-)	Power Ranger Rescue (N64)
9	(9)	Tony Hawk (N64)
10	(10)	Pokémon Pinball (GBC)

TOP 10 PU 4

1	Black & White (PC)	95
2	Pokémon Gold/Silver (GBC)	90
3	Icewind Dale (PC)	85
	Mario Tennis (DC)	85
5	Cossacks: EW (PC)	84
	ESPN NHL: NHN (PS2)	84
	Clive Barker's Undying (PC)	84
8	Three Kingdoms FotD (PC)	83
9	Starlancer (DC)	82
10	Oni (PS2)	78

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate.

OFFROAD RACEN OP DE PC



Wie herinnert zich nog de twee pruimtabakvretende, knauwende boerenpummels Leonard en Bubba van Redneck Rampage? Dit duo knalde in dat spel een hoop kippen en koeien aan gort. We denken dat het tweetal terugkeert in de game **Off-Road Redneck Racing** want zover wij konden zien waren ze aanwezig op de screenshots.
De andere offroadracer van Ratbag Entertainment heet **Leadfoot**. De screenies mogen er alvast zijn. De levels worden enorm groot en variëren van uitgestrekte woestijnen tot stadions vol jumps en obstakels.

CRAZY TAXI OP PS2

Iedereen weet het zo'n beetje al, Sega leeft (gelukkig) voort als gamesproducer en wat nog beter is, ze gaan games maken voor de PSX en PS2, voor de Nintendo en mogelijk ook voor de Xbox. Volgens Microsoft Nederland is er nog niet gepraat tussen beide partijen maar ze verwachten niet dat de enorme kennis en kunde van Sega wordt genegeerd.
In de wandelgangen fluistert men inmiddels druk over welke games er nu precies zullen verschijnen. Zeer binnenkort doen Sega en Sony alles officieel uit de doeken. Wij houden je daarvan natuurlijk op de hoogte. Eén ding is echter zeker, Crazy Taxi 2 komt naar de PS2. De game schijnt deze zomer al in Japan uit te komen, misschien zelfs al in april. Als dat laatste waar is, kun je gezien de korte produktietijd concluderen dat Sega al een flink tijdje geleden besloten heeft zich meer en meer als een gamesproducer te gaan profileren en ons dus al een tijd voor de gek heeft gehouden. Wat de datum echter ook mag zijn, de PS2 bezitters kunnen een game als CT 2 wel gebruiken want als Sony ze zelf niet maakt, dan moet Sega het maar doen.



EERSTE RELI-SHOOTER EEN FEIT



Laten we voorop stellen dat we bij de PU alle geloven respekteren; Islamiet, Christen, Hindoe... het maakt ons niet uit als je maar games speelt.
We stonden er met onze door bloedig geweld enigszins verwrongen geesten, echter wel van te kijken toen we geconfronteerd werden met de demo van Catechumen. Het betreft hier namelijk de allereerste reli-shooter.
En dan hebben we het hier niet over een God-sim à la Afterlife of een action game zoals Messiah, die staken toch feitelijk de draak met het geloof. Nee, developer N'Lightning Software Development heeft echt een first-person shooter gemaakt op historische en bijbelse basis.
In Catechumen moet je als bedreigde christen in het Romeinse rijk het juk van de heidenen zien af te schudden. Dat doe je door met je magische zwaard duivelse soldaten te bekeren. Iedere keer als je een vijand raakt, hoor je halleluja, zie je veel licht en zal de soldaat terstond devoot aan het bidden slaan. De man is nu een herboren christen.
Of de game in de Benelux uitkomt, is niet bekend. Check voor info ***www.catechumen.com***.
Een multiplayergame is er niet. Was wel leuk geweest, met satan-clans van Quake en Half-Life die het tegen de reli-boys van Catechumen opnemen. Of gaan we nu weer te ver.



NEWSFLASH

■ Soldier Of Fortune 2 is bevestigd en aangekondigd voor zowel PC als Xbox. Een PS2 en DC versie van deel 1 zijn ook in de maak. SoF 2 zal draaien op de fonkelnieuwe Doom 3 engine.
■ Doom 3 speelt zich helemaal af op Mars en wordt pas ergens midden 2002 verwacht. Zo ook dus SoF 2.
■ Er komt een add-on voor Sudden Strike. Goed nieuws dus voor de fans van deze gedetailleerde WO II RTSgame.
■ De shooter Serious Sam zal voor een budgetprijs in de markt gezet worden.
■ Genoten van Rune? Surf dan snel naar/www.runegame.com/ waar regelmatig extra maps, multiplayer stuff en andere goodies voor het toch al zo omvangrijke spel te downloaden zijn.
■ Voor No One Lifes Forever tref je ook een sloot gratis goodies en veel multiplayer maps aan op www.noonelivesforever.com/
■ Nog meer free stuff vind je op www.carmageddon.com/tdr2000/nosebleedpack/cars/cars.htm Inderdaad, gratis down te loaden auto's voor Carmageddon TDR2000
■ Trekkies kunnen binnenkort hun lol op met twee nieuwe Star Trek games. Star Trek Away Team is een soort Fallout Tactics Trekkie en Star Trek Bridge Commander laat je met de beroemde schepen uit de Star Trek legacy vliegen.
■ Al uit op PC maar binnenkort ook op de PS2. MDK 2 en Giants. Twee potentiële toppers voor Sony's geplaagde nieuwe console.
■ Ook hier konden we op wachten: Quake III komt ook op de PS2. Alleen onder een andere naam: Quake III: Revolution. Erg origineel van EA die de gewillige kraker aan haar stal heeft toegevoegd.
■ Een nieuw Battle Isle game is in de maak. Battle Isle: Dark Space. Voor dit online aktie/strategie ruimtespel zijn bèta-inschrijvingen, dus misschien maak je nog een kans.
■ De PC adventure Indiana Jones & The Infernal Machine komt naast N64 ook op de Game Boy Color uit. Zelf spreekt Nintendo van een "filmische sfeer" die nog niet eerder bij een GBC spel te ervaren was.
■ Er komen weinig wintergames uit, maar Snow Cross is een multiplayer network sneeuwscooter game die je helemaal voor niks kan downloaden en wel van www.freeloader.com.
■ Er komt een flipperspel voor de PC onder de naam Adventure Pinball : Forgotten Island. Het bijzondere is dat het spel draait op de Unreal Tournament engine.
■ Zeer binnenkort in de winkels: Arcanum, Project Eden, Gangsters 2 en Fate Of The Dragons. Inderdaad vier PC titels en allemaal van Eidos.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Delta Force: Land Warrior heeft zijn eerste Commander in Chief en het is tot onze stomme verbazing niet Boris. Nick "~EM~DADEATH" Huynh, een 30-jarige hillbilly uit Indiana gaat met de eer strijken. Hij bracht al 400 uur door op de server van Novalogic. En dat haalt Boris niet. Hij moet immers af en toe ook nog een stukkie voor de PU tikken.

■ Veel Spaanse en Zweedse winkel weigeren Blade: Severance of Darkness. Het spel is in hun ogen 'veel te ranzig'. Hebben wij hier soms een gekuiste versie gespeeld?

■ Twaalf grote gamespublishers, waaronder EA, Lucas Arts en Microsoft, gaan mensen die gekopieerde games aanbieden, aktief vervolgen en voor de rechter slepen. Als ze nu maar niet ons forum checken.

■ De geruchten worden steeds sterker dat het team achter de PC-versie van The World Is Not Enough de boel flink aan het verkloten is. Het team zou het al zo Bond hebben gemaakt, dat EA dreigt de boel te cancellen.

■ Met 3DO gaat het momenteel niet echt florissant. Het bedrijf maakt zoveel verlies dat men officieel 20 % van de werknemers gaat ontslaan. In de wandelgangen wordt echter over 40% gesproken. Als dat nu de gasten zijn die verantwoordelijk waren voor de eindeloze reeks Army Men games, dan komt het vast wel weer goed.

■ Problemen voor Bill gates. Er blijkt in de VS een bedrijf te zijn met de naam Xbox technologies. De gasten worden compleet gestoord van al die kids die hun bedrijf bellen voor nieuws over Microsoft's nieuwe console. Ze willen nu dat Bill de naam verandert of anders gaan ze naar de rechtbank. Zou Bill nu bang zijn?

■ John Romero won de Amerikaanse verkiezing "the Biggest Game Goof in the industrie" met overmacht. De wandelende shampoo-reklame pakte wederom de hoofdprijs met Daikatana in de categorie Worst PC game of the year. De 2e plaats was voor de gehele Army Men serie. Andere bekende games waren Star Wars Force Commander op 4 en Messiah op 5.

■ Na de komst van Pokémon Chrystal, zijn we op de redactie druk aan het uitrekenen hoeveel kleuren het kleurenspectrum bevat. Dan weten we tenminste wanneer Pikachu een keer opsodemietert.

■ Baldur's Gate komt ook uit op de PS2. Nog even en die toetsenbord en muis zijn niet meer voor de TV weg te branden.

■ Een van Infogrames grotere titels van 2001 is Desperado's, een cowboy RTS à la Commandos. Het spel krijgt waarschijnlijk een extra coole feature. Developer Spellbound Entertainment wil namelijk regelmatig nieuwe episodes van het spel gratis op het net zetten. Een ontwikkeling die wij van harte toejuichen.

■ GREATEST HITS VOOR DE PSX

Als je dacht dat je Sony's eerste console op de schroothoop kon gooien, heb je het goed mis. Sony brengt een enorme reeks budgettitels voor de PSOne uit onder de serienaam Greatest Hits. De games liggen voor een bedrag tussen de ƒ 49,95 en ƒ 59,95 in de winkel. De Greatest Hits herken je aan de groene strepen aan de zijkant van het doosje.

Sony
1Xtreme (ESPN Extreme Games)
2Xtreme
A Bug's Life
Ape Escape
Battle Arena Toshinden
Cool Boarders 2
Cool Boarders 3
Cool Boarders 4
Crash Bandicoot
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot: Warped
Crash Team Racing
Final Fantasy VII
Gran Turismo
Gran Turismo 2
Jet Moto
Jet Moto 2
NFL GameDay
NFL GameDay '97
NHL FaceOff
NHL FaceOff '97
Spyro the Dragon
Spyro the Dragon 2
Syphon Filter
Tarzan
Twisted Metal
Twisted Metal 2: World Tour
Twisted Metal 3
Twisted Metal 4
Warhawk

3DO
Army Men 3D

Acclaim
Alien Trilogy
Jeremy McGrath
WWF: Warzone
WWF-Wrestlemania

Accolade
Test Drive 4
Test Drive: Off Road

Activision
Asteroids
Tenchu
Tony Hawk
Vigilante 8

ASC
Hardcore 4X4

Capcom
Resident Evil 2
Resident Evil DC

Eidos
Fighting Force
Legacy of Kain: Soul Reaver
Tomb Raider
Tomb Raider II
Tomb Raider III

Electronic Arts
Andretti Racing
Jurassic Park
Madden 98
Medal of Honour
Nascar 98
Nascar 99
Need for Speed
Need for Speed II
Need for Speed III
Need for Speed: High Stakes
NHL 98
Road Rash
Road Rash 3D
Soviet Strike
Tomorrow Never Dies
Triple Play 98

Fox
Croc
Die Hard Trilogy

GT Interactive
Abe's Oddysee
Driver

Hasbro
Frogger
Monopoly
Wheel of Fortune

Infogrames
Test Drive 5
Casper
Loaded

Jaleco
Tetris Plus

Konami
Castlevania
Metal Gear Solid
Silent Hill

Midway
Doom
Mortal Kombat 4
Mortal Kombat Trilogy
NFL Blitz
NFL Blitz 2000
Ready 2 Rumble Boxing

Namco
Air Combat
Museum Vol 1
Museum Vol 3
Pac Man World
Ridge Racer
Soul Blade
Tekken
Tekken 2
Tekken 3

Natsume
Reel Fishing

Psygnosis
Destruction Derby
Destruction Derby 2
Formula One
Wipeout

Southpeak
Dukes of Hazzard

Square EA
Final Fantasy VIII
Parasite Eve

THQ
Rugrats
WCW Nitro
WCW vs. the World

Ubi Soft
Rayman

■ BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Wij worden hier bij PU een beetje moe van al die gepoorte games. Ik bedoel, Rainbow Six op de Game Boy Color? Settlers IV op de Gamecube? Zucht. Waar gaat dat heen?

Toen we echter lucht kregen van Baldur's Gate: Dark Alliance voor de PS2 waren we aangenaam verrast; eindelijk eens geen poort maar een compleet nieuwe game die weliswaar in de Dungeons & Dragons sfeer van Baldur's Gate past maar een compleet eigen gameplay heeft.

De game is meer arcade en aktie georiënteerd en laat je met een van drie voorbedachte karakters spelen. De human ranger, een elfin priestess en een koddige dwarven warrior. Het finetunen en zelf ontwerpen van je karakter zoals in de PC versie is er dus niet bij. Ook zul je niet met een gezelschap op pad gaan en zal de nadruk veel minder liggen op het oplossen van queesten.

De hoofdmoot is duidelijk: in je eentje diverse lokaties afspeuren naar hordes af te slachten monsters en bergen goud. Arcade hack and slash aktie dus. Voor de fanatieke Baldur's Gate fans is dit misschien allemaal heiligschennis maar de eerste screenshots maken nieuwsgierig.



■ RESIDENT EVIL ZERO



Goed nieuws voor de Nintendo-fans. Resident Evil 0, eigenlijk bedoeld voor de N64 en al speelbaar op de E3, is doorgeschoven naar de Gamecube.

Aangezien Nintendo de goede oude console momenteel langzaam maar zeker laat doodbloeden, koos Capcom er voor de game optimaal te laten profiteren van de nieuwe krachtige hardware van de Gamecube.

Deze keus heeft zo zijn voordelen voor de gamers; zo kunnen ze straks optimaal en razendsnel switchen tussen helden Rebecca Chambers, een lid van het S.T.A.R.S team en Billy Coen, een ex-navy officier. Insiders die het spel al hebben gezien, weten te vertellen dat de graphics nog veel creepyer worden. De pics die je hier ziet, zijn overigens nog van de N64 versie.

Resident Evil 0 begint in juli 1998, precies één dag voordat het allereerste deel van Resident Evil begon. Een aantal bizzare moorden in de Aklay bergen schokt het rustige stadje Raccoon City. Zes leden van het S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) Bravo Team (met Rebecca) krijgen de opdracht de moorden te onderzoeken.

Vanuit een helikopter zien ze al snel dat een trein op mysterieuze wijze midden in het bos tot stilstand is gekomen en dat een van de wagons in brand staat. Kort daarna valt de heli stil en crasht in het bos. Het team besluit zich daarop te delen in twee groepjes. Het ene deel onderzoekt de wagon en het andere deel, met Rebecca, de trein. Het spel begint...

Capcom hoopt Resident Evil Zero tegelijk met de release van de Gamecube uit te brengen.



EA'S GEMAKZUCHT

De FIFA voetbalreeks is met afstand de meest gehate en tegelijk best verkochte footie-game ter wereld. Wereldwijd worden elk jaar weer tientallen miljoenen dollars uitgegeven om bij te blijven met de FIFA-reeks (en de andere EA sportseries). En dat terwijl alle gamesmagazines het spel massaal afkeuren. Hoe komt dat nou? Is EA nu zo slim of zijn wij gamers zo dom.



Als je kijkt hoeveel FIFA-games alleen al tussen 1998 en begin 2001 zijn uitgekomen, schrik je toch wel even: FIFA 98 'Road to the Worldcup', Worldcup 98, FIFA 99, FIFA 2000, Euro 2000, FIFA 2001. Dat zijn zes games in een dikke drie jaar, plus een Engelse FA-versie en die zeven spellen hebben eerlijk gezegd weinig verbeteringen gebracht. Iets betere graphics, meer clubs en nieuwe spelers maar een gameplay die sinds de '98 versie nauwelijks vooruit gegaan is. En de FIFA reeks is voorlopig nog niet ten einde gezien EA's contract met FIFPro dat tot 2015 loopt.

PC HEGEMONIE

Wat is er dan zo speciaal aan de FIFA reeks dat iedereen deze spellen koopt? De voetbalforums mogen dan wel vol staan met gescheld op FIFA en lofuitingen aan ISS, maar elke FIFA-game staat steevast op nummer 1.
Het antwoord is tweeërlei. Allereerst heeft EA geen concurrentie op de PC.
Dat heeft overigens tegelijk kwalijke gevolgen voor diezelfde PC versies gehad. Is het iemand namelijk wel eens opgevallen hoe groot het verschil in graphics is tussen de PC versies van FIFA 2000 en 2001? Waren de spelers in de 2000 versie nog nauwelijks van elkaar te onderscheiden, in de 2001-game kun je iedere voetballer er zo uit pikken. En dat terwijl de PC al jaren dergelijke beelden kan produceren.
Zie hier het bewijs dat EA Sports erg lui is en vooral console gericht werkt. Er moest blijkbaar eerst een krachtige console (PS2) uitkomen, voordat de PC versie aangepast werd.

MARKETING

Op de tweede plaats komt de marketing machine. EA blaast alle concurrenten weg met hun geoliede reklame- en licentiemachine. Vette commercials op tv tijdens het EK en grote namen op de doos hielpen het spel bij de massa bekend te maken, en de 'massa-gamer' kijkt vaak niet verder dan zijn neus lang is. Hij ziet het bekende FIFA-doosje liggen en koopt 'm dus. En ach, het speelt best lekker toch...
Toch weten we dat EA Sports best kan presteren want iedere keer als er een nieuw sportgenre veroverd moet worden, komen ze met een dijk van een game. Denk maar aan SSX en F1 2000; knallers die meteen de koppositie overnamen.
Is de naam echter eenmaal gevestigd, dan zakken ze meteen weer af naar het niveau van snelle sequels maken. Zie F1 Championship 2000, dat op de PC een ad-on voor full price was en op de PS2 slecht speelde. Dat doet dus vrezen voor SSX 2.

FINAL FANTASY X



Final Fantasy X belooft een technisch hoogstandje te gaan worden en de serie nog mooier te maken dan hij als was.
Zo wordt er voor het eerst voice acting voor alle karakters geïntroduceerd en dat verhoogt het realisme enorm. Een andere nieuwigheid is de komst van een complex facial motion modeling systeem, die voor 'lipsinc' gesprekken en duidelijke emoties moet gaan zorgen. Als dit je te technisch is, denk dan maar aan de prachtige gezichtsexpressies van Shenmue. Last but not least wordt de hele FF wereld in deel tien voor het eerst compleet in 3D uitgevoerd.
Over de verhaallijn valt nog weinig te vertellen, behalve dat de held de 17-jarige Tida zal zijn die samen met Yuna, een groen blaadje van dezelfde leeftijd, op queeste gaat.
FF X staat op de Japanse releaselijst voor de lente van 2001 maar ons is inmiddels gebleken dat dit zeker een paar maanden later wordt.

NEWSFLASH

- Er komt een vervolg op Fly. Juist, Fly 2.
- Warcraft II nieuws. Eerst waren het zes rassen, toen vijf rassen en nu zijn het er toch maar vier geworden. De al bekende vuur Demons worden een NPC ras waar de speler het met één van de andere vier rassen tegen op moet nemen. Over het onlangs aangekondigde vierde ras, de Dark Elves is nog weinig bekend. Overigens komen er nog andere NPC volken in Warcraft III.
- Naast de PC en de PS2 versie komt er ook een mini-Oni game voor mobiele Wap-telefoons. Wappers wappen hiervoor naar http://wap.oni-game.com
- Een bekende gamesite had onlangs een chat met het team van Thief III. Hierin kwam duidelijk naar voren dat multiplayer een onderdeel zal zijn van de game. Cool!
- Final Fantasy X voor de PS2 is vertraagd. De game zou nu al in Japan in de winkels moeten liggen maar is daar pas rond de zomer te krijgen. Dat betekent dat we in Europa er nog langer op moeten wachten.
- Op de E3 dit jaar zullen 10 Xbox demo-games te spelen zijn.
- Naast Aerosmith, Iron Maiden en KISS komt er nu ook een game van de bejaarde rocker Ozzy Osbourne. Platform onbekend.
- Als we de Nintendo Marketing Kalender mogen geloven komt de Gamecube iets later in Japan uit. Nintendo Nederland wist niets van een vertraging van de release in Europa.
- EA heeft officieel bekend gemaakt dat het games voor de Gamecube zal gaan maken.
- Metal Gear Solid X voor de Xbox zal geen poort worden van Metal Gear Solid 2, maar een mix tussen deel 1 en 2.
- Eidos gaat als eerste in Engeland PSX-games voor minder dan 40 piek verkopen. Onder de naam Ricochet Range kunnen de Britten Legacy of Kain: Soul Reaver, Tomb Raider II en Urban Chaos kopen. Plannen voor Nederland zijn er nog niet.
- Sonic zal binnenkort een eigen spel op de PSOne krijgen.
- Ontwikkelaar Kama werkt aan Rainbow Six: Take Down, een nieuwe Rainbow Six titel met 26 nieuwe levels voor de Aziatische markt. Of het spel naar Europa komt is nog niet bekend.
- De Amerikaanse release van de GBA en dus waarschijnlijk ook de Europese release, zal vergezeld gaan van twee nieuwe Zelda GBC titels. Het betreft Oracle of Ages en Oracle of Seasons.
- Offroad racers zijn blijkbaar populair, want er komt binnenkort ook een 4X4 Evolution 2 voor de PC en de Xbox.
- Eidos komt met een speciale Tomb Raider versie met alle T-games erin plus een editor.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Activison is een wedstrijd begonnen met als hoofdprijs een weekendje chillen met Tony Hawk. Mocht dit een groot succes worden, dan overwegen wij in nummer 5 een wedstrijd te maken met als inzet een weekend chillen met Ed.

■ The New York Times zegt uit betrouwbare bron te hebben vernomen dat de Xbox zo'n 400 dollar gaat kosten, dat is een dikke 850 piek. Microsoft ontkent dit ten stelligste. Wij willen hier aan toevoegen dat NYT ook door Sega werd belaagd toen zij, naar later bleek, het terechte nieuws brachten dat Sega met Nintendo ging samenwerken en stopte met de DC.

■ En stel dat het waar is, dan heeft de GC het eerste puntje bij ons gescoord met een fijne prijs van waarschijnlijk tussen de 400 en 500 piek.

■ De prijs van de overgebleven Dreamcasten is door Sega Europa inmiddels op een dikke 300 piek gezet.

■ Steeds meer Sega-sites verlaten het web. Niet vanwege financiële problemen, maar omdat er gewoon geen toekomst meer voor is. Snif. En de eerste kapotte DC-mags zijn ook al gesignaleerd.

■ Niet alleen Sega-gerelateerde sites krijgen klappen, in de VS gaat momenteel het ene na het andere gamesnetwerk op de fles. In de volgende PU checken we de situatie in Nederland.

■ Neemt Jan een keer zijn paspoort mee op een trip, laat hij zijn tickets liggen in de restauratiewagen.

■ Mosterd na de maaltijd?
Sega gaat in de VS een online Quake toernooi houden, genaamd Un-Civil War. Dat dit juist in de VS gebeurt en niet in Europa of Japan, is niet zo vreemd, aangezien de DC in VS als enige echt aangeslagen is. Als we het Powerforum mogen geloven heeft een aantal PU-diehards plannen om zelf een DC-party te organiseren.

■ GAMECUBE UITGESTELD?



Slechts nieuws vanuit Japan. De release van de Gamecube wordt mogelijk uitgesteld tot november 2001. Nintendo Benelux wil het gerucht niet bevestigen nog ontkennen en dan kun je meestal aannemen dat het waar is. De line-up voor de GC wordt wel steeds duidelijker. Bevestigd zijn inmiddels:

1080 Snowboarding 2 (Nintendo)
After Dark (Rare)
Army Men (3DO)
Austin Powers (Rockstar)
Baskell (Retro Studios)
Batman (Ubisoft)
Bond Game (EA)
Camelot (Camelot/Nintendo)
Crash Bandicoot (Konami)
Creatures (Conspiracy)
Dinosaur (Ubi Soft)
Donald Duck: Quack Attack (Ubi Soft)
E.T. (NewKidCo.)
ECW (Acclaim)
Fantasy (Retro Studios)
Fooll (Retro Studios)
HBO Boxing (Acclaim)
International Track and Field (Konami)
Jacques Villeneuve: Virtual Velocity (Ubi Soft)
Jurassic Park 3 (Konami)
Lego Technics (Lego)
Major League Baseball (Midway)
Mario 128 (Nintendo)



Metroid 4 (Retro/Nintendo)
Mickey Mouse (Rare)
Picassio (Promethean Designs)
Rainbow Six (Saffire)
Resident Evil 4 (Capcom)
Resident Evil Zero (Capcom)
Robotech (Mattel)
Rugrats (THQ)
Saffire (Saffire)
Shinjuku Happy Jumpers (Konami)
Star Wars Rogue Squadron 2 (LucasArts)
Stunt Driver (Climax)
Tarzan (Ubi Soft)
The Thing (Konami)
Thornado (Factor 5)
Thunder Rally (Retro Studios)
Title Defense Boxing (Climax)
Too Human (Silicon Knights)
V.I.P. (Ubi Soft)
Wave Race 2 (Nintendo)
Wide Games Adventure Game (NST)
Zelda (Nintendo)

Mogelijke titels zijn:
Banjo-Kazooie Sequel (Rare)
Dinosaur Planet (Rare)
Donald Duck: Quack Attack (Ubi Soft)
Donkey Kong (Rare)
Earthbound 3 (HAL) (gecanceld voor de N64)
Eternal Darkness (Silicon Knights) (gecanceld voor de N64)
FIFA 2002 (EA)
Final Fantasy XI (Square)
Harry Potter (EA)
Harvest Moon (Natsume)
Hot Wheels (THQ)
International Superstar Soccer (Konami)
Ken Griffey Baseball (Left Field)
Killer Instinct (Rare)
Kobe Bryant (Left Field)
Lufia III (Natsume)
Luigi's Mansion (Nintendo) (mogelijk onderdeel van Mario 128)
Madden 2002 (EA)
Mario Kart (Nintendo)
Matrix Cubed (Interplay)
Mega Man (Capcom)
Mewth's Party (Nintendo)
Metal Gear Solid 2 (Konami)
NBA Hangtime (Midway)
NFL Blitz (Midway)
Peanuts (Infogrames)





Pokémon (Nintendo)
Quake (Activision)
Rayman 3 (Ubi Soft)
Ready 2 Rumble Round 2 (Midway)
Rebirth Mix (Core)
Ridge Racer V (Nintendo)
Sabre Wulf (Rare)
Shadowman 2 (Acclaim)
Sonic Cubed (Sega)
Spiderman (Activision)
SSX: Special Edition (EA)
Star Wars Adventure (LucasArts) (speelt zich af tussen deel 1 en 2)
Super Smash Bros. 2 (HAL)
Street Fighter (Capcom)
Superman (Infogrames)
Tetris (THQ)
The Road To El Dorado (Ubi Soft)
Tony Hawk (Activision)
Turok 4 (Acclaim)
WCW (EA)
WWF (THQ)
Xtreme Games (Midway)

Op een Amerikaans site vonden we zes redenen waarom de GC een succes en zes redenen waarom de GC een mislukking zal worden. We kunnen er ons wel in vinden. Het wordt volgens ons voor Nintendo erop of eronder.

Succes

*Het is en blijft Nintendo
*Ikonen als Mario en Zelda scoren altijd
*Nintendo heeft geleerd van zijn fouten: makkelijker om voor te programmeren, grotere opslagcapaciteit, geen dure cartridges.
*Volwassen uiterlijk en games
*Meer 3rd party developers en dus meer games
*De prijs, waarschijnlijk tussen de 400 en 500 piek!

Mislukking

*De concurrentie en de marketingmachines van Sony en Microsoft zijn te sterk
*Nintendo kan niet afrekenen met kiddie-stempel
*Developers willen ontwikkelen voor de sterkste machine en dat is de Xbox
*Rare is goed, maar hoe goed zijn andere second party developers?
*Kan Nintendo zich wel op zowel de GBA als de GC focussen?
*Weinig extra's, zoals een DVD speler.

Een Japans onderzoekje onder developers liet bovendien zien dat veel van hen nog niet weten of ze voor de Gamecube gaan ontwikkelen. Alhoewel ze de GC als een mooie console beschouwen, is de situatie hen nog te onzeker.

Wat vind je van het design van de Gamecube?

Heel erg goed: 10
Goed: 30
Weet het niet: 11
Niet zo best: 7

Hoeveel zal de Gamecube gaan kosten?

($95-140 US): 0
($140-190 US): 19
($190-235 US): 17
($235-285 US): 17
($285-330 US): 6
($330-380 US): 1
($380+ US): 0

Wat vind je het beste aan de Gamecube?

Het design: 16
De support naar developers toe: 11
Het nieuwe 8-inch disk format: 9
De specs: 8
Het is een pure gamemachine: 7

Hoeveel units zullen ze in het eerste jaar verkopen?

Minder dan 1 miljoen: 7
1-2 miljoen: 33
2-3 miljoen: 14
3-4 miljoen: 3
Meer dan 4 miljoen: 1

Denk je dat er meer GC dan N64's worden verkocht?

Ja: 36
Hetzelfde: 13
Weet niet: 10
Nee: 1

Ga je games maken voor de Gamecube?

Ja: 5
Mogelijk: 15
Weet het nog niet: 38

PC ALS GAMESPLATFORM?

Nog steeds denken veel gamers dat het met de komst van de nieuwe generatie consoles zo'n beetje voorbij is met de PC. Cijfers die we in de VS vonden maken met deze veronderstelling korte metten. Check de volgende stats maar eens uit:

3DO	50% PC,	50% consoles
Activision	30% PC,	70% consoles
Bethesda	50% PC,	50% consoles
Bioware	50% PC,	50% consoles
Firaxis	100% PC	
G.O.D.	75% PC,	25% consoles
Id	100% PC	
Microsoft	50% PC,	50% consoles
Red Storm	30% PC,	70% consoles
Electronic Arts	35% PC,	65% consoles
Ubi Soft	40% PC,	60% consoles
Lionhead	35% PC,	65% consoles

SEGA HELPT NINTENDO

Nintendo krijgt hulp uit onverwachte hoek. Na de val van de Dreamcast gonsde het de afgelopen weken al van de geruchten dat Sega met Nintendo zou gaan samenwerken. Sega-titels voor de GBA waren al bevestigd, maar onlangs sprak een van de topmensen van Sega VS zijn mond voorbij over de Gamecube. Volgens hem zijn Sega en Nintendo samen bezig met een nog geheime RPG-titel. Je leest het goed, de twee beste gameplay-bouwers bundelen hun krachten. Verder verklapte hij dat Sega opvallend aanwezig zal zijn bij de release van de Cube.



NEWSFLASH

- Nvdia draait op volle toeren. Binnenkort in de winkels, de Geforce 3!
- Codemasters komt deze winter met Prisoner of War op PC en PS2. Je speelt met vier gevangen officieren in de WO II, die uit een Duits gevangeniskamp moeten ontsnappen.
- In plaats dat ze nu eens eindelijk met Half 2 of TF 2 komen, brengt Valve een patch uit die alle karakters van Team Fortress Classic update. Meer detail, betere animaties en hogere resolutie textures. De patch brengt ook een paar nieuwe maps.
- EA gaat in Europa de PS2 titels van Capcom distribueren.
- GAME Studios, SSI en The Fighter Collection gaan samen een nieuwe flightsim maken, genaamd Lock On. Je kunt er met moderne Amerikaanse en Russische jets vliegen.
- Ook Take 2 gaat flink met de Xbox in de weer. Te verwachten titels zijn Grand Theft Auto 3 en 4x4 Evo 2.
- Myst III: Exile komt wel op de Xbox uit en niet op de PS2.
- Sega heeft Virtua Tennis 2 aangekondigd. De zusjes Williams zullen speelbaar zijn.
- De ex-DC makers gaan overigens nu ook gamescontent voor de mobiele telefoons leveren.
- Over mobiele telefoons gesproken, de PSX zal eindelijk compatible met mobiele telefoons zijn. Vooralsnog natuurlijk weer alleen in Azië.
- G.O.D. gaat een hunting-game maken met Duke Nukem in de hoofdrol. Het spel heet Duke Nukem: Endangered Species.
- Er komen nieuwe delen van Sin en Sacrifice.

DOOM III?



Op de MacWorld Expo in Japan showde niemand minder dan John Carmack van iD zijn nieuwe engine samen met de GeForce 3.
De GeForce 3 zal als eerste in de Mac terug te vinden zijn en daarna pas als PC Videokaart. De engine demo toonde beelden van een spel dat 'nog in ontwikkeling was' maar het zag er verdacht veel uit als DOOM III!
Hier zijn de screenies. By the way dit zijn ingame plaatjes!

POWERSPY

Voelt Sony zich bedreigd? In de VS gaan er verhalen dat winkeliers door Sony gesommeerd worden alle Xbox- en Gamecube reklame-uitingen uit de winkels te verwijderen. Anders zouden ze geen PS2-hardware en software meer krijgen. Nog even en ze gaan elkaar beschieten.

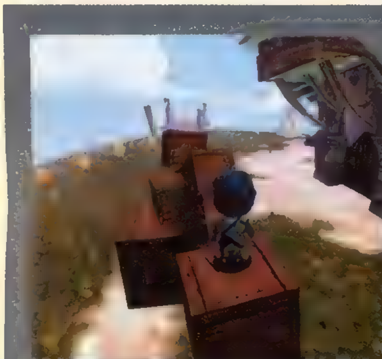
Overigens heeft Sony Acclaim de exclusieve licentie afgenomen. Het hoe en waarom van deze stap is niet bekend.

Ondanks een aantal geruchten blijft John Romero verbonden aan Ion Storm. Hij is zelfs bezig aan een nieuwe game die volgens hem een grote verrassing belooft te worden. Daar geloven wij oprecht in, want zijn laatste spel was ook al een big suprise.

De baas van het verlieslijdende 3DO, Trip Hawkins, heeft gevraagd door te mogen werken zonder betaling van salaris. Zo zeer gelooft de man in zijn Army Men. Als ze van dat geld nu eens een goede psych inhuren...

'SECRET PROJECT'

Lost Boys verwacht veel van een game met een nu nog onbekende titel. Het betreft een PS2 game die Sony zelf wereldwijd zal uitbrengen en marketen. Ik heb niet veel gezien en mag eigenlijk ook weinig zeggen over dit geheime projekt. Ik verklap daarom alleen dat deze game de eerste beelden van Metal Gear Solid 2 ver achter zich laat. Ik weet het, dit is een gedurfde stelling maar vertrouw dan maar op de opmerking van het team achter The Getaway, die delen van het spel heeft gecheckt en opmerkte dat dit het mooiste was dat ze tot nu toe hadden gezien.
De facial expressions van de karakters waren griezelig nauwkeurig en het detail absurd met zichtbare huiduitslag en allerlei spieren die meetrillen bij het afvuren van de guns. Pure kunst... en nog uit Nederland ook.



EXCLUSIEF

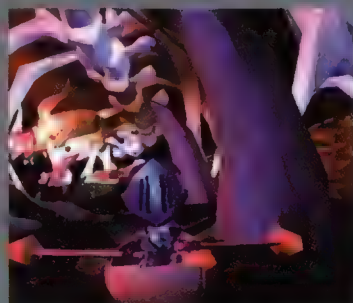
DE EERSTE GAMES VAN LOST BOYS

Een paar jaar terug kocht het Amsterdamse New Media bedrijf Lost Boys een paar kleine Nederlandse developers op (o.a. Orange Games en Digital Infinety) met de bedoeling hardcore games te gaan maken voor de internationale markt. Inmiddels dienen de eerste spellen zich aan.

KNIGHTS



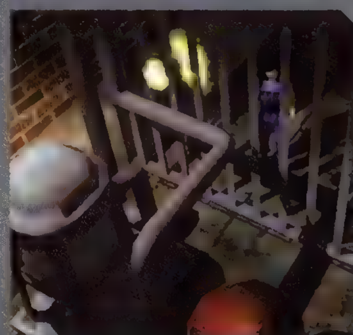
Insiders herkennen de titel misschien nog wel van de ex-publisher Project Two, die hadden al een PC-demo van het spel op de ECTS van 2000 draaien. De nieuwe PS2 versie lijkt echter in weinig nog op de oude platformgame, slechts het riddertje is gebleven.
Opvallend aan de game is de physics-engine die er voor zorgt dat alles in de omgeving realtime meebeweegt en dat geeft waanzinnige effekten. Zo bewoog de houten brug mee toen de ridder er over heen waggelde. En dan hebben we het hier niet over een wiebelende brug maar over elke plank die onafhankelijk van de ander trilt. Je kunt zelf wel verzinnen wat voor ongekende mogelijkheden deze techniek heeft.
Al te veel gameplay was er nog niet. Wel zagen we prachtige omgevingen, vrij weirde karakters en veel zieke humor. Zo kun je voor het eerst punten krijgen voor dood gaan.
Liefhebbers van spellen als Rayman en Banjo Tooie kunnen in de winter van 2001 hun hart ophalen aan dit spel.



CALL OF THE DRAGONFLY

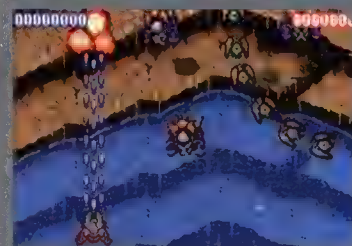
Weliswaar liep deze versie nog op een PC, maar Call of the Dragonfly liet goed zien wat we straks allemaal van de Xbox mogen verwachten. Microsoft geeft immers vrij minutieus aan de developers door aan welke specs het spel moet voldoen om op de Xbox te kunnen draaien.
Call of the Dragonfly doet nog het meest denken aan een kruising tussen Metal Gear Solid en Silent Hill. Je speelt een zwangere (volgens mij een primeur) agente die moet voor-





komen dat het Dragonfly Virus de mensheid aantast.
De krachtige nieuwe Xbox zorgt voor een aantal nieuwe gameplay mogelijkheden. Zo kun je de schaduw van een objekt gebruiken om je in te verbergen en zijn er verschillende nieuwe inventieve manieren van vijanden killen.
De grahpics zagen er al in dit prille stadium veelbelovend uit met een aantal nog niet eerder vertoonde special effects. COD is nog niet verkocht aan een publisher, maar ik moet me wel heel erg vergissen als dit niet alsnog gaat gebeuren.

FIRE-EATERS / KAISERTAL



Het Formula-team van Lost Boys houdt zich puur bezig met het vervaardigen van GBC en GBA games. En laten ze nu net een GBA op het bureau hebben liggen. Had ik dus mooi de primeur om als eerste journalist in Nederland met de nieuwe handheld te mogen spelen.
Ik moet zeggen, we gaan mooie tijden tegemoet. Het apparaat is weliswaar gemaakt voor de Japanse handjes en dus ietsje te klein maar het grotere scherm en de gedetailleerde graphics vergoeden veel, dat lieten de games Fire-Eaters en Kaisertal wel zien: 128 sprites in één beeld in plaats van 40, transparante layers, 3D spaceships en een complexere AI.
Kaisertal is een Asteroïds-achtige shooter met echte schaduwen, prachtige achtergronden met diepte en veel, vaak grote vijanden. Kan echt een geinige game worden.
Fire-Eaters maakte nog meer indruk op mij. Een Virtua Fighter beat 'em up met vloeiend bewegende manga vechtertjes die battlen tegen schitterende achtergronden. Toen ik vervolgens een demo te zien kreeg van een racegame waarbij je volkomen de vrijheid had en dus gewoon vrijuit door een heuvelachtig terrein kon crossen, was ik overtuigd. De GBA wordt groot, heel groot.



GAME BOY ADVANCED KOMT ERAAN



In juli moet de Game Boy Advanced in de Benelux te koop zijn. De Japanse release is op 21 maart. Er pakken zich echter donkere wolken samen boven Europa.

De Japanse winkels hebben inmiddels al 2,7 miljoen units besteld van de GBA en dat is drie maal zo veel als Nintendo had verwacht. Dat heeft tot gevolg dat de produktie drastisch moet worden opgeschroefd om in juli aan de Europese vraag te voldoen. Het lijkt dus op een PS2 verhaal uit te draaien.
Nintendo Nederland verzekerde ons echter dat het goed komt. Er zullen volgens hen bij release voldoende GBA's voorhanden zijn en daar moeten we dan maar op vertrouwen.
Nintendo heeft ons bovendien beloofd dat we tegelijk met de Japanse release een aantal GBA's op de redactie krijgen en dus kunnen we op tijd vertellen of de paarse, witte of blauwe GBA de naar verwachting 279 piek waard is.

LINE-UP

De line-up voor de nieuwe handheld ziet er goed uit, met een groot aantal bekende console titels. Voor de duidelijkheid, in de lijst staan ook games die alleen in Japan uitkomen.
Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)
Aerial Aces (Majesco)
Bomberman Story (Hudson)
Caesar's Palace (Majesco)
Castlevania: Circle of the Moon (Konami)
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (Midway)
Earthworm Jim (Majesco)
F-18 (Majesco)
Fire Emblem — Dark Shrine Maiden (Nintendo)
Fortress (Majesco)
F-Zero (Nintendo)
Game Boy Wars Advance (Nintendo)
Golf Master (Konami)
Iridion 3-D (Majesco)
Jelly Belly (Majesco)
Konami's Wacky Racing Adventure(Konami)
Kuru Kuru Kururin (Nintendo)
M&M's: Lost in Time (Majesco)
Magical Vacation (Nintendo)
Mario Advanced (Nintendo)
Mario Kart Advance (Nintendo)
MLB Sluggers (Midway)
Monster Breeder (Konami)
Ms. Pac-Man Advanced (Namco)
Namco Museum Advanced (Namco)
Napoleon (Nintendo)
NBA 2001 (Midway)
NFL Blitz 2002 (Midway)
NHL Hitz (Midway)
Pac-Man Advanced (Namco)
Paintball (Majesco)
Pitfall (Majesco)
Pocket GT Advance (MTO)
Rockman EXE (Capcom)
Silent Hill (Konami)
Star Communicator (Konami)
Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
Tekken Advanced (Namco)
Top Gear GT (Kotobuki System)
Tweety and the Magical Jewel (Kotobuki System)
Unlimited Mystery Zero Tours (Media Ring)
Wario Land 4 (Nintendo)
Winning Post (Horse Racing) (KOEI)

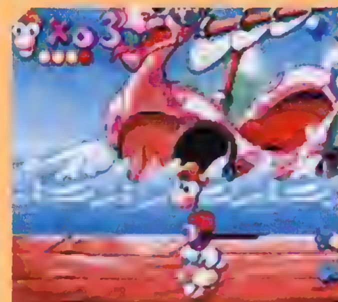
SNEAK PREVIEWS

Tot nu toe hebben we met drie GBA games kunnen spelen, te weten Mario Kart, F-Zero: X en Kuru Kuru Kururin. De drie games lieten zien dat de nieuwe GBA beduidend krachtiger is dan de GBC.
Vooral F-Zero is een grafische krachtpatser met flashy kleuren en vette effects. De 3D-feel die Nintendo ons echter beloofde, zagen we niet zo. De achtergronden zien er zeker beter uit, maar het gevoel van diepte is naar onze mening weinig bijzonder.
Mario Kart gaat op zeker een kassakraker worden. Hilarische race-aktie die zich prima laat besturen. Wat dat betreft is de GBA een duidelijke vooruitgang. Het grotere scherm zorgt er voor dat de aktie overzichtelijk in beeld komt en dat was op de GBC wel anders. Je ziet een bocht nu tenminste goed aankomen.
F-Zero X voelde (nog) erg lastig aan. Het schermpje is dan weliswaar vergroot, maar als je de snelheid vervolgens onevenredig opkrikt, spuiten de spaceships alsnog het beeld uit. Misschien moeten we wat meer gaan oefenen en komt alles dan alsnog goed. Grafisch gezien wordt het echter op zeker genieten.
En dan is daar nog **Kuru Kuru Kururin**. De belachelijke naam komt van het Japanse woord "Kuru Kuru" wat het geluid omschrijft dat je hoort als iets in de rondte draait en draaien zul je in deze game. Het is de bedoeling om een draaiend stokje zo te sturen dat hij de zijkanten van een bepaalde track niet raakt. Een simpel, maar o zo zenuwslopend spel, dat niet iedereen op de PU redactie kon bekoren. Daar stond tegenover dat diegenen die het wel leuk vonden, het spel ook nauwelijks meer los konden laten. Het Tetris-effekt dus.

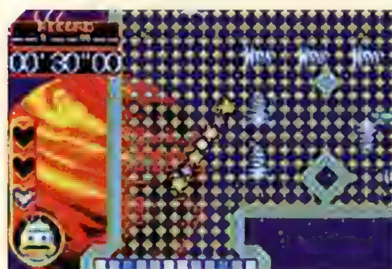
RAYMAN OP DE GBA

Het kon ook niet anders: na Rayman op de PSOne, PS2, DC, GBC, N64 en PC zat een GBA versie er natuurlijk dik in. We kunnen het Ubi Soft niet kwalijk nemen; Rayman is nu eenmaal een van de beste platformhelden van dit moment en de Rayman games hebben nog nooit teleurgesteld.
Rayman op de GBA is een direkte poort van de eerste Rayman game die je kent van de PSX, Saturn en Atari Jaguar. Een vrolijke, kleurige sidescroling platformgame dus met meer dan zestig levels!
Sommige levels zijn iets kleiner gemaakt om overzichtelijk in het GBA scherm te passen. Naast de singleplayer game is er ook een soort van Capture The Flag minigame die gespeeld kan worden als je twee GBA's aan elkaar linkt.

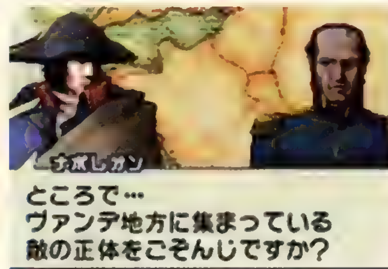
















EINDEXAMENKADOOTJE VOOR MAVO- EN VBO-ERS.

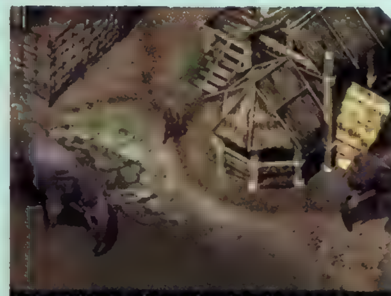
Matroos Wapentechnische Dienst Scheepssystemen m/v

De een krijgt een scooter. De ander z'n rijbewijs. En een enkele bofkont mag zelfs een tweedehands autootje uitkiezen. Maar een raket? Wie krijgt er nou een raket voor z'n eindexamen? Misschien ben jij wel de gelukkige. Want als je tegenwoordig je mavo of vbo op zak hebt, kun je terecht bij de Wapentechnische Dienst Scheepssystemen van de marine. Daar mag je sleutelen aan geavanceerde sensor- en wapensystemen en leer je alles over de techniek en elektrotechniek erachter. De eerste tijd ga je uiteraard in opleiding, want sleutelen aan een raketsysteem is wel even iets anders dan rommelen aan een scooter. En dan

PC / DC / PS2






Een olifant wil zonder richting aan te geven hier rechtsaf slaan. Mag dat?


Er is een roltrap aan de andere kant, dombo.


De babe leidt af en de driver gapt de wagen.

COMMANDOS 2


De Groene Baret gluurt naar binnen en spot een Duitse soldaat.


Nachtmissies zijn megaspannend.

Van het originele Commandos gingen meer dan een miljoen exemplaren over de toonbank. Niet slecht voor de tot op dat moment volslagen onbekende Spaanse gamesdeveloper Pyro Studios. Commandos 2 is dan ook een game waar halsreikend naar wordt uitgekeken.

Het originele Commandos veroverde de gamesbiz als een blitzkrieg en introduceerde en passant een nieuw genre. Was het nu een RTS, een aktiegame of een RPG? Van alles een beetje dus maar als geheel een briljante formule.
Natuurlijk is het altijd leuk om Nazi's om zeep te helpen maar de historische trefzekerheid alsmede de tergende spanning van de missies kluisterden gamers overal ter wereld aan hun monitor.
De add-on was haast nog moeilijker en leverde wederom een perfekt staaltje leveldesign, uitgewerkte gameplay en zenuwslopende aktie op. Fans waren dan ook opgetogen na het bericht dat Commandos 2 in de maak was. Een game die eerst zomer 2000 zou verschijnen maar vervolgens werd doorgeschoven naar kerst 2000. Inmiddels is het 2001, dus alle reden om ons af te vragen wat er aan de hand is daar in Spanje. Zijn die gasten een mega siësta aan het houden of hoe zit dat? Ik was zelf een dik jaar geleden in Madrid en toen zag de game er toch al verdraaid goed uit...

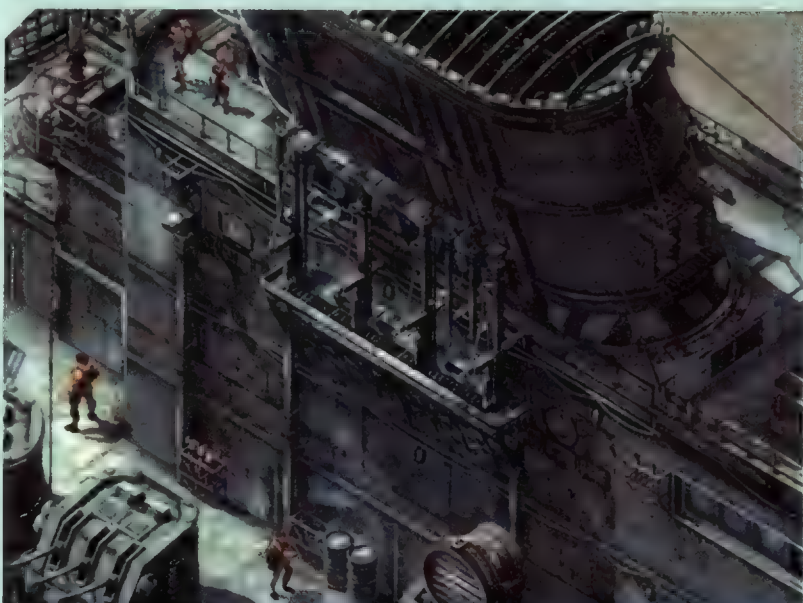
GERUCHTEN

Het antwoord is simpeler dan je denkt. Het is namelijk zo dat men niet alleen bezig is met de PC versie van Commandos 2 maar er wordt ook een poort gemaakt voor de Dreamcast en de PS2.
Goed nieuws dus voor de console bezitters, een tegenvaller voor de PC junkies want hun geliefde game heeft hierdoor namelijk flinke vertraging opgelopen. Geruchten gaan zelfs dat de PC game al lang klaar is maar dat de Spanjolen nog even wachten tot de andere versies ook af zijn. Risicospreiding heet dat in jargon en het schijnt ook verkoopbevorderend te werken als je je game in één keer in de markt zet voor verschillende platformen tegelijk. Nou ja, zolang er maar zoveel mogelijk




Jan schrijft hiernaast dat ik kan zwemmen maar ik vertrouw die gast voor geen meter.


Heeft iemand de film Cast Away gezien?


Prima stek voor een hinderlaag.



gamers van het spel kunnen genieten, kan ik er mee leven. Nog even volhouden dus.

ZIEKELIJK MOOI

Commandos 2 lijkt op het eerste gezicht veel op zijn voorganger, toch is de engine helemaal opnieuw geschreven. Gonzo, de hoofdprogrammeur, gaat zelfs zover om Commandos 2 een compleet nieuw spel te noemen. Hij beweert dat alle data uit het vorige spel veranderd zijn. De engine is gloednieuw, de AI is vele malen beter en de karakters hebben een complete work-over gekregen en ga zo maar door. Dat dit geen grootspraak is blijkt wel uit de rest van mijn verhaal.

Om te beginnen is de engine in staat 3D omgevingen en gebouwen te renderen en dat heeft grote gevolgen voor de gameplay.

De map is nu 360 graden roteerbaar en dus kun je iedere lokatie vanuit je favoriete gezichtspunt bekijken; een verbluffend staaltje techniek, zeker wanneer je bedenkt hoe enorm groot en gedetailleerd de maps en omgevingen zijn.

Als je dacht dat het eerste deel er mooi uit zag, zul je echt met open muil van je stoel afvallen als je de graphics van Commandos 2 ziet.

De omgevingen, variërend van missies in Azië, Europa tot in de poolsneeuw, zijn echt ziekelijk mooi uitgewerkt. De gevels van de gebouwen, de trappetjes en dakpannen, de tropensfeer in de jungle, de reklameborden, de wegwijzers... alles klopt.

Er zijn complete scènes uit The Bridge Over the River Kwai en de serie Colditz nagebouwd.

Het lijkt af en toe net of je naar een foto van een echt gebombardeerd stadje zit te kijken. Ook de voertuigen (jeeps, tanks, trucks) zijn tot op de boutjes en staalplaten nauwkeurig tot leven gebracht, en je kunt er nog in rijden ook!

BINNEN EN BUITEN

Sowieso is er veel meer interaktie met de omgevingen. Commando's kunnen zich camoufleren, zijn veel vrijer om te gaan en te staan waar ze willen en alle commando's kunnen nu zwemmen. Je kunt elektriciteitsmasten beklimmen, kabels gebruiken om een rivier over te steken, muren beklimmen en via luiken en deuren gebouwen binnendringen.

Het leukste is dat je ook daadwerkelijk ín een gebouw kunt gaan en staan. Eenmaal binnen switcht de camera naar de indoor setting en kun je opnieuw 360 graden draaien. Soms kom je in lokaties met meerdere verdiepingen en gangen die je strategisch kunt gebruiken, bijvoorbeeld om de Sniper vanuit een zolderkamertje een kill te laten maken. Ronduit spectaculair.

De Dief kan door ramen naar binnen kijken en spotten of er Duitsers aanwezig zijn. Ook kan je Groene Baret door het raam naar buiten springen als hij ontdekt is. Zo vanaf een tweede verdieping, compleet met rinkelend glas.

De indoor beleving geldt ook voor marineschepen, onderzeeërs, gezonken boten, vliegtuigen en grote voertuigen. Niet zomaar mooi artwork voor in de omgeving dus maar daadwerkelijk interaktief van binnen en buiten te gebruiken tijdens je opdrachten.

DOGGYSTYLE

Drie nieuwe karkaters doen hun intrede. Ten eerste de dief Paul Toledo. Deze handige gast kan zich via openstaande raampjes naar binnen wurmen en vervolgens gesloten deuren openmaken voor een van je andere commandoleden. Ook is hij bloedsnel en kan hij belangrijke spulletjes voor je stelen.

Natascha, de vrouwelijke spionne, kan Duitse soldaten opgeilen en makkelijk infiltreren in zwaarbewaakte gebouwen.


Willen alle passagiers zich melden bij Gate 32?



De allerleukste nieuwe commando is het witte hondje Whisky.
Deze terriër is natuurlijk de snelste van het stel en Duitse soldaten zullen niet zo snel alarm slaan als ze een hond voorbij zien huppelen. Whisky kan verdachte geuren ruiken, bommen opspeuren en bijvoorbeeld granaten in zijn bek nemen en die naar de Sapper brengen. Good doggy, braaf!
Daarnaast krijg je ook af en toe hulp van verzetsleden die je verdekt kunt opstellen voor een hinderlaag. Lok een troep Germanen naar je toe en ze lopen recht in de val.

UITWISSELEN

De nadruk in het originele Commandos lag heel erg op de specifieke skills van de onderlinge leden. Nu is dat nog steeds zo maar een stuk minder dwingend dan voorheen. Zo kan nu ieder karakter zwemmen en in een rivier duiken, iedere commando kan een simpele jeep besturen en allemaal kunnen ze goodies oppakken.
Dit biedt behoorlijk wat voordeel. Zo kan de Groene Baret bijvoorbeeld dynamiet stelen en die later aan de Sapper geven. Ook kan de Sniper met de rubberboot van de Marinier een stukje de rivier opvaren.
De Spion kan nu wel in een jeep rijden maar weer niet in een zware tank, daar heb je dan weer de Mechanic annex Driver voor nodig. Sowieso heb je voor sommige voertuigen twee karakters nodig; een om een tank te besturen en de andere om het kanon te bedienen, bijvoorbeeld.

ONLINE & COÖPERATIEF

Ondanks dat Commandos een coöperatieve funktie had die nogal wat kritiek te verduren kreeg, zien we deze terug bij Commandos 2. Voor de console versies lijkt me dat ook wel logisch want daar ga je makkelijker met zijn tweeën achter een scherm zitten.
In plaats van verschillende camera's die je in hokjes kunt volgen (bij de PC), maakt de PS2 in ieder geval gebruik van een splitscreen mode waarbij twee spelers tegelijk maar onafhankelijk van elkaar kunnen opereren. Sowieso is er bij alle versies een in- en uitzoom optie zodat het overzicht altijd bewaard blijft.
De PC versie moet zelfs nog een online deathmatch funktie krijgen waarbij je bijvoorbeeld met z'n tweeën met teams van commando's allebei een bepaalde opdracht moet voltooien binnen een bepaalde tijd.

PC VERSUS CONSOLE

Tussen de PC, DC En PS2 versies zal weinig verschil zitten. Bij het originele Commandos was ooit eens


Detail tot in de dakpannen.


Dat afweergeschut moet kapot!

Pyro Studios / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk/


JAN


Is kapitein Iglo soms aan boord?

sprake van een PSX versie maar dat is er nooit van gekomen. Iedere keer als de commando's naar een ander deel van de map wilden gaan, moest er geladen worden en aangezien de maps in Commandos erg groot waren, was dit gewoonweg onspeelbaar. De DC en de PS2 hebben natuurlijk veel meer power en hoewel de maps in Commandos 2 nog groter zijn geworden, levert het nu geen problemen meer op.

De gerenderde omgevingen zijn op ieder platform prachtig. De PC heeft natuurlijk wel het voordeel van de hogere resoluties. Maar zelfs in 640 x 480 ziet alles er al prachtig uit, laat staan in 1024 x 768. Kwijl. De controle zal nog wel problemen kunnen geven. Niet zozeer het roteren van de map of het besturen van je verschillende karakters, als wel het accuraat bedienen van de juiste commandoleden op het juiste moment.

PC spelers herinneren zich nog wel het element van timing: een paar seconden te vroeg of te laat kon cruciaal zijn voor het wel of niet slagen van een kill. Met muis en toetsenbord kan dat nu eenmaal nauwkeuriger. Waarschijnlijk zal daarom de moeilijkheidsgraad op de DC en de PS2 ietsje lager liggen. Ook kan de snelheid iets worden teruggebracht of kun je denken aan een pauzeoptie. Aangezien de game erg op stealth en planning leunt is dat niet erg. Daar waar je de Commandos bij de PC bedient met de muis, bestuur je deze op de PS2 met de analoge sticks. Via simpele menuutjes kun je bij de console versies wisselen tussen je verschillende leden en dankzij de memorycards kun je de games gewoon tijdens het spelen saven. Hopelijk zullen de console-gamers deze PC-stijl van spelen waarderen en anders mag Pyro Studios van mij de eerste developer zijn die dat er doorheen probeert te drukken.

Hoe dan ook, voor de populariteit van Commandos zal het alleen maar goed zijn dat zoveel mogelijke spelers toegang krijgen tot dit Spaanse juweeltje.

Naast oude bekenden doen ook nieuwe helden hun intrede in Commandos 2. We zetten ze even allemaal keurig voor je op een rijtje.

Groene Baret
De Ierse Jack O'Hara is enorm sterk en heeft als bijnaam "The Butcher". Hij kan tonnen vol explosieven en ook lijken verplaatsten. Zijn favoriete wapen is het mes, waarbij hij graag een vijand van achteren besluipt en dan in een keer zijn strot doorsnijdt.

Sapper
Thomas Hancock is de explosievenspecialist. Deze Brit kan dynamiet plaatsen maar ook andere explosieve goedjes zoals granaten behoren tot zijn uitrusting. De ideale figuur dus om tanks, bruggen, deuren of complete gebouwen te laten opblazen.

Marinier
James Blackwood is een Australiër en de waterrat van het stel. Met zijn opblaasbare boot kan hij de commando's over rivieren heen zetten. Hij kan onder water zwemmen dankzij zijn kikvorspak, is handig met de harpoen en kan eveneens lijken verplaatsten.

Chauffeur
Samuel Brooklyn is de mechanic en driver. Hij kan grote afweerinstallaties bedienen, trucks rijden en tanks besturen.

Spion
Duchamp beter bekend als "Frenchy" is de spion. Deze Fransman is de master of disguise, fluistert de meeste tijd en kan zich vermommen als Duitse officier. Voorts kan hij geheime info stelen en installaties saboteren. Hij kan verschillende accenten nadoen en vijanden met gif injecteren.

Sluipschutter
De sniper Sir Francais T. Woolridge, bijgenaamd "de Duke" is van cruciaal belang bij het uitschakelen van hoge pieten, soldaten in wachttorens en lastige guards. Alleen in te zetten op kritieke momenten.

Spionne
Deze Russische Natascha Nikochevski is een aanwinst voor de commando's. Ze kan haar vrouwelijke charmes in de strijd gooien maar is ook niet te beroerd voor een koelbloedige kill.

Dief
Paul Toledo is een van de nieuwe gezichten. Hij is klein, lenig en ideaal om te gaan waar anderen niet kunnen komen.

Whisky
Geen Whisky om je moed in te drinken maar een heuse getrainde hond staat er in Commandos 2 tot je beschikking. Deze bulterriër kan razendsnel goodies uitwisselen tussen commandos en met zijn geblaf als afleiding dienen.


Hatsjoe!


Ook de sniper is back in business.


Beetje een Diablo sfeertje. Alleen de trollen ontbreken.


Tja, longontsteking. Eigen schuld met die blote armen.

Wil je erover praten?

• Op elke school kom je ze tegen. Types als jij die helemaal gek zijn van Volkswagen.

Anderen kunnen dat misschien een beetje raar vinden, maar gelukkig: wij begrijpen je. Ons alfabet begint ook eerder met GTI dan met ABC. Met ons kun je praten.

En als we het dan toch over Volkswagens hebben, waarom dan niet meteen over je toekomstige baan?

Want het is mooi om Volkswagen te rijden, maar helemaal om er voor te werken.

Zo werk je met de modernste computertechnologie, kun je allerlei opleidingen volgen om je verder te ontwikkelen en heb je collega's die allemaal een beetje gek zijn. Althans, van Volkswagen.

Voel je je aangesproken? Bel dan voor meer informatie of een afspraak met Start Techniek: 0800-1201.

Wij zoeken de Volkswagen onder de monteurs



Meer weten over Volkswagen? Kijk op www.volkswagen.nl

Blue Byte / UbiSoft / Guillemot / Tel: 035-5288800 / www.dragonstone.com/index2.htm

PC CD-ROM EN XBOX

VERWACHT Q3 2001

JAN

Dragon's Lair 3D wordt genieten van een klassieker in een modern jasje. In plaats van naar een fraaie tekenfilm te kijken, kun je nu zelf alle avonturen van Dirk naspelen.

Dragon's Lair 3D

De klassieker Dragon's Lair is terug in 3D. Op PC en Xbox en met alle gameplay die je vandaag de dag van een third person action-adventure mag verwachten.


Sorry hoor, maar dat schaduwvechten slaat als kut op Dirk.


Kom op Dirk, alle ogen zijn op je gericht.


Oké snotneus, trek je paraplu.

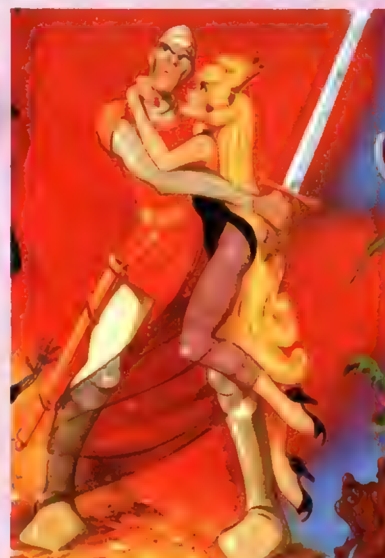
Dragon's Lair was destijds een monsterhit in de arcadehallen maar later op laserdisk (het zoveelste missertje van Philips) en op PC viel het tegen. De graphics waren (en zijn nog altijd) subliem, het was dan ook een pracht van een tekenfilm waar je naar keek maar de gameplay behelsde niet meer dan op het juiste moment een knop indrukken. Deed je het goed dan kreeg je weer een stukje tekenfilm te zien, was het fout dan was je af en dus kwam het neer op de juiste knoppencombinaties uit je hoofd te leren en die in één lange rush uit te voeren.
Gelukkig biedt Dragon's Lair 3D je de mogelijkheid om alles wat je in het origineel zag, nu ook daadwerkelijk zelf uit te voeren en dat klinkt hemels, nietwaar?

OUDE BEKENDEN

Het leuke is dat Dragon's Lair 3D daadwerkelijk de klassieker laat herleven. Het wordt dus geen game met enkel een soortgelijke setting met dezelfde hoofdrolspelers. Nee, alle scènes en lokaties van de arcadegame zijn opnieuw nagemaakt. Ook Dirk's nukkige voorkomen en slungelige bewegingen zijn perfekt tot leven gebracht.
Niet zo vreemd want oorspronkelijke bedenker van de games Dragon's Lair en Space Ace, Don Bluth, stond (en staat) het ontwikkelteam met raad en daad terzijde. Dat betekent voor de oldskool spelers dat ze het hele avontuur van A tot Z opnieuw kunnen beleven, alleen nu in 3D en mèt controle over alle aktie.
Ook bekende monsters en vijanden zijn weer van de partij, zoals de Dark Knight met zijn schaakbordraadsel (kies voor de juiste vakjes), de Lizardking, de tentakels met de vele ogen, de enorme draak die de schatkamer van het gigantische kasteel bewaakt én prinses Daphne, Dirk's grote liefde.

ARCADE

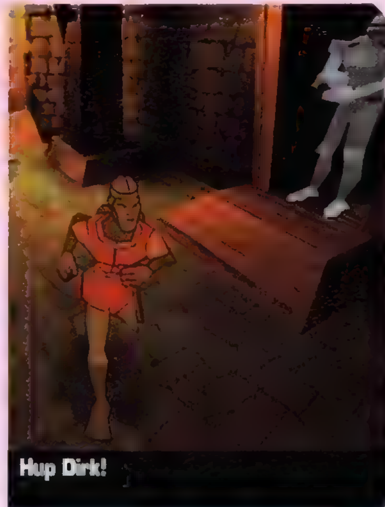
Het originele spel had spetterende aktiefragmenten; Dirk donderde van afbrokkelende rotsen, kwam in ondergrondse lavastromen terecht, vocht tegen komische demonen, worstelde met zevenkoppige slangen, zwaardvocht met reptielen om uiteindelijk de confrontatie met de gigantische reuzendraak aan te gaan. Dirk sprong, vloog, rende en struikelde van het ene avontuur naar het andere.
De arcadebenadering wordt ook in de 3D versie in stand gehouden. Verwacht een goede balans tussen platform, jump and run en third person aktie.
De game komt zowel uit op PC als op Xbox ,waarbij de Xbox versie later zal verschijnen. Dit om de mogelijkheden van de Xbox eerst nog zo goed mogelijk te doorgronden en de game nog mooier uit te laten komen, aldus de makers.
In ieder geval kunnen we deze zomer de nodige nostalgie gaan opsnuiven en als Dragon's Lair 3D het goed doet, zal er ook een PC en Xbox 3D game komen van de sci-fi variant Space Ace.




Niet achteruit Dirk, niet achteruit.


Ik ruik iets bekends, onraad denk ik.


Voor belangrijk bezoek wordt de groene loper uitgelegd.


Hup Dirk!

PC CD-ROM

VERWACHT Q3 2001

Lord Of Terror zal de hartjes van heel wat Diablo II fans sneller doen kloppen. Nu maar hopen dat de game ook daadwerkelijk rond de zomer in de schappen ligt.



DIABLO II LORD OF TERROR

Diablo II ging - ondanks de idioot lange vertraging die het spel had opgelopen - miljoenen keren over de toonbank. Hopelijk hoeven de trouwe fans niet opnieuw zo lang te wachten op de officiële expansion set want die lijkt erg vet te worden.

Diablo II: lang op gewacht, uiteindelijk toch gekomen en ondanks het ontbreken van revolutionaire vernieuwingen, een heel goede game. Een game die tot dit moment al bijna drie miljoen keer over de toonbank ging.

Op de ECTS vorig jaar had ik een date met Blizzard. Ze zouden namelijk een nieuwe game aankondigen. Met spanning klopte ik toen bij de stand aan en kreeg ik een super vroege versie te zien van... Diablo II: The Expansion set. Duh!

Op zich zijn add-on packs vaak van te voren al bedacht. Blizzard wist immers heel goed dat Diablo II ondanks de vertragingen goed zou gaan verkopen en het maken van Lord Of Terror was waarschijnlijk al aan de gang toen Diablo II nog moest worden afgerond.

Het is een kwestie van incashen op een winnende formule maar tegelijkertijd ook vaak een niet te missen extraatje voor de fans die meer willen. Inmiddels is de officiële uitbreiding gepland voor ergens vroeg in de zomer en ik moet toegeven dat de game er steeds leukere features bij krijgt. Tijd voor een tussenstand.

BALEN MET BAAL

Aan het eind van Diablo II, als je Lord Diablo eindelijk verslagen hebt (de kans op een gekneusde wijsvinger van het klikken inbegrepen), kon je in de juicy eindfilm al zien dat de strijd nog niet gestreden was.

In de add-on volgen we Baal, de laatste van de Prime Evils. De wrede Baal trekt, samen met een leger van demonen en monsters, naar de woeste Barbarian Highlands, een spoor van verwoesting achter zich latend. Daar wil hij de Worldstone vernietigen zodat de mensheid niet langer beschermd is tegen de krachten van Hel. Tja, je moet toch wat als laatste Prime Evil.

Aangezien jij dit natuurlijk niet over je kant kan laten gaan, reis je Baal en zijn leger achterna. Je begint de uitbreiding in Act V (tenminste als je Act IV hebt afgerond) in Barbarian Fortress of Harrogath. Daar kun je meteen aan de slag want er is een heuse oorlog tussen Baal's troepen en de barbaren losgebroken. Je sluit je aan bij de barbaren en vervult verschillende queesten. Langzaam bouw je powers op, verzamel je gadgets en goodies tot je uiteindelijk afreist naar de top van de Arreat Mountain, waar de Worldstone zich bevindt.

ASSASSIN

Het leukste van deze add-on is zonder meer de introduktie van twee nieuwe helden: de Assassin en de Druïde. De echte diehards kunnen


De tussenfilmpjes zijn weer oogverblindend.


Volgens m'n routeplanner zou hier toch echt een Burger King moeten zijn.


De Assassin had nog een paar bommetjes over van oudjaar.

Blizzard / Atoll Soft / Tel: 0318-505464/ www.blizzard.com /diablo2exp/




Dat wordt straks bloedballen gooien.


Rol die slangen uit en blussen die hap!

zelfs het originele Diablo II in zijn geheel overspelen met een van deze karakters.
De Assassin is een stoere babe en afkomstig van de geheimzinnige Order of Mage Slayers. Met haar Wolverine 'knifegloves' en leren stoeipakje is dit een zeer strak karakter. Haar skills vallen uiteen in drie categorieën: Martial Arts, Traps en Shadow Disciplines. Ze kan dus knokken als de beste maar het zijn voornamelijk de zeer doeltreffende Traps die de leukste gameplay elementen opleveren.
De Assassin kan een reeks (magische) vallen her en der neerzetten waarna de vijand erin tuint. Dit gecombineerd met de Shadow moves maakt het voor haar mogelijk ook hele hordes in een keer te verrassen met een enorme val.
Volgens Blizzard zelf is de Assassin waarschijnlijk de moeilijkste van alle zeven karakters en dat is voor de echte Diablo fanatici natuurlijk alleen maar een extra uitdaging.

DRUÏDE

De Druïde is een goedig uitziende bul met zeer speciale powers. Zijn voornaamste skill is het Shapeshiften. Met genoeg experience points en een hoog genoeg level kan de Druïde tijdelijk veranderen in een weerwolf en in een beerman.
Oorspronkelijk zou hij ook nog kunnen veranderen in een soort condor maar aangezien het onmogelijk was om je karakter te kunnen laten vliegen, is deze optie gekilled.
De skills van de Druïde vallen uiteen in Elemental, Shapeshifting en Summoning. Elemental geeft hem de kracht magische spreuken uit te spreken maar interessanter zijn Shapeshifting en Summoning. Het Shapeshifting kost behoorlijk wat mana maar maakt de Druïde wel enorm sterk in close combat.
Summoning is meer een 'far range' manier van vechten waarbij je wolven, raven, beren en slangen kan oproepen die vervolgens voor je knokken. Een trio wolven en een grote beer kunnen heel wat monsters van Baal aan, terwijl jij lekker van een afstandje kan toekijken.

MONSTERS

Baal zal natuurlijk geholpen worden door flink wat nieuwe monsters, Overseers, Minions, Reanimated Horde, rare zwevende, gas uitblazende Putrid Terrors en de Succubi uit Diablo I.
Echt pittige monsters zijn de Death Mauler, Demon Imps, Frozen Horror (een soort verschrikkelijke sneeuwman) Siege Beasts, Minotaur Demons en Baal's Minion. Daarnaast zijn er ook zogenaamde Siege Towers en Demonic Catapults. Genoeg hack and slash werk dus.
Als karakter kun je ook hulp krijgen van NPC, sommigen als raadgevers, sommigen als healers en anderen vechten daadwerkelijk aan je zijde. Oude bekenden als de aartsengel Tyrael en Deckard Cain kom je eveneens tegen maar je kunt ook Barbaren inhuren om voor je te vechten. Hopelijk is de AI beter dan die van de Rogues in Diablo II want op dom kanonnenvlees ziet niemand te wachten.

OMVANGRIJK

Voor de andere vijf bestaande karakters zal er niet veel veranderen al hebben die wel de mogelijkheid om massa's nieuwe wapens, items, gems en weet ik wat voor goodies te vinden. Blizzard heeft laten weten dat er meer dan 1000 nieuwe wapens en items te vinden zullen zijn. Je kunt met de bestaande karakters natuurlijk weer hogere levels van experience bereiken. Ook zal Act V behoorlijk wat uren gameplay opleveren en kwa grootte moet je denken aan een mix tussen de omvang van Act II en Act III van Diablo II.
De add-on zal overigens ondersteund worden door BattleNet dus ook met de nieuwe karakters kun je on-line gaan battelen.


De Druide kan zelf in dieren veranderen, maar ze ook voor hem laten vechten.


Het gaat sneeuwen, snel in de tent allemaal!


Bij de na-schoolse opvang vermaakte iedereen zich weer prima.

PC, DC, PS2

VERWACHT JUNI 2001

Evil Twin gaat absoluut potjes breken. Rayman meets Alice maar dan met een behoorlijke dosis weirde humor. Het moet raar lopen als Ubi Soft hiermee geen hit in handen heeft.



EVIL TWIN

Als je dacht dat Alice aardig gestoord was, wacht dan maar eens tot je Evil Twin onder ogen krijgt...

De nieuwe Franse gamesdeveloper In Utero showde ons onlangs in het kantoor van Ubi Soft haar kersverse game Evil Twin, een spel dat op het eerste gezicht een soort Rayman platformspel lijkt. Evil Twin tapt echter uit een heel ander vaatje. De cartoony, knuffelige Rayman en zijn maatjes, alsmede de vrolijke, komische regenboogkleurige werelden van Rayman zul je in Evil Twin niet tegenkomen. Het spel doet zijn naam wat dat betreft eer aan want het is een game met wrange humor, vette knipogen en psychedelische trekjes.

VERVLOEKT

De openingsfilm zet al meteen de toon van de game; we zien een groot, oud huis op een heuvel, terwijl de regen met bakken naar beneden komt en de bliksem door het beeld flitst. Het huis blijkt een luguber en gedeeltelijk vervallen weeshuis te zijn. De hoofdrolspeler Cyprien woont er samen met zijn vriendjes. Allen zijn ze wees. Cyprien, meestal Cyp genoemd, is een somber mannetje met een grote bek maar vandaag is hij extra in de prozak-stemming; het is namelijk zijn verjaardag en zelfs een surprisefeestje van zijn vrienden maakt hem niet vrolijk. Sterker, hij raakt behoorlijk depressief en rent naar zijn kamer.
Daar spreekt zijn knuffelbeest tot hem maar ook dit werkt averechts. Cyp wil niets van hem weten en beweert dat de sprekende knuffel slechts in zijn fantasie bestaat. Fantasie waar hij niks meer aan heeft. De realiteit is hard en eenzaam, aldus de hoofdrolspeler van dit spel. Dit hardop uiten van zijn onvrede is de Goden verzoeken want door alles en iedereen te vervloeken en te ontkennen, roept Cyp een vloek over zichzelf af. Zijn knuffelbeest verdwijnt in het niets en van het ene op het andere moment wordt Cyp verbannen naar een donkere, vreemde wereld.


Wilbur is nuttiger dan hij lijkt.


Nou, dan kan ik er net zo goed in pissen ook.

WILBUR

Vanaf dat moment beland je in een hele vreemde wereld: de fantasiewereld van Cyp en zijn vriendjes. Je hebt geen idee wat je moet doen, totdat er uit het niets een enorme logge maar aardige olifant opduikt die dienst blijkt te doen als gids. Wilbur is de naam van de ietwat domme dikhuid maar toch gidst hij je door de eerste levels, laat je de bewegingen onder de knie krijgen en dient als savegame aanspreekpunt. Je kunt namelijk niet overal in het spel saven; pas als je een bepaald bordje ziet kun je Wilbur oproepen en je game opslaan.
Daarnaast houdt Wilbur je op de hoogte van de situatie en vertelt hij je dat je knuffelbeest gestolen is en dat je vrienden uit het weeshuis eveneens ergens in deze wereld gevangen zitten. Een (fantasie)wereld die dreigt in elkaar te storten als Cyp niet snel zijn vrienden en zijn knuffelbeest terugvindt en alles weet te herstellen.

SUPERCYP

Wilbur geeft je naast info ook een katapult waarmee je vijanden en bepaalde schakelaars omver kunt schieten. De katapult kun je in standaard third person gebruiken maar ook in first person voor nauwkeuriger mikwerk, voor lange afstand bijvoorbeeld.
Daarnaast kun je ook in Cyp's donkere alter-ego SuperCyp veranderen.


De zaak loopt uit de handen.


Valt wel mee met dat loop-oor Cyp.


Hé makker je brandt, aan je onderkant.

In Utero / Ubi Soft / Guillemot / Tel: 035-5288800 / www.ubisoft.com




Genoeg geluld, er komt een eind aan m'n geduld, trek je katapult.


Hé geinporum, heb je je lolbroek weer aan?



In het weeshuis speelde Cyp altijd dat hij een superheld was en nu kan die fantasie uitkomen. Voordat je echter in SuperCyp kunt veranderen moet je genoeg powerups verzameld hebben.
Als SuperCyp heb je behoorlijk wat voordeel: je kunt tijdelijk vliegen (vergelijkbaar met een soort jetpack) spectaculaire jumps en moves maken (ook bovenop vijanden) en vuurbollen afschieten. Als SuperCyp zie je er echt uit als een superheld; je ogen schieten letterlijk vuur en je bent op dat moment gekleed in een strak, grijszwart latex pakje. Tijdens het verhaal zul je afwisselend met Cyp en met SuperCyp spelen.

EILANDEN

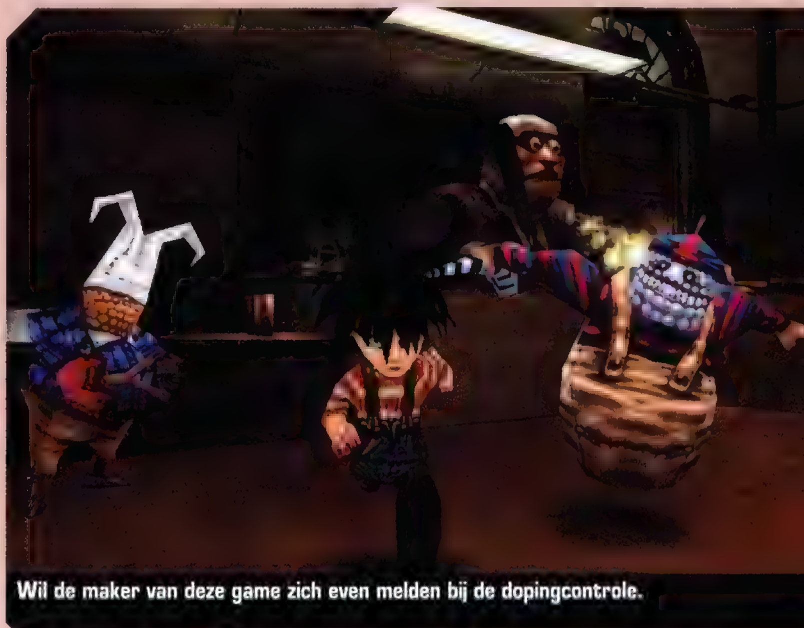
Het spel is prachtig vormgegeven; met een behoorlijke dosis geflipte fantasie zijn diverse zwevende eilanden fraai tot leven gebracht. De makers hebben niet zomaar wat levels bedacht, ieder eiland heeft een thema, geënt op de belevingswereld van de vrienden van Cyp.

Zo is een van de weesjes helemaal planten- en bloemengek. Het gevolg is dat het eiland waar deze kiddie gevangen zit, helemaal in het teken van planten en bloemen staat.
Je komt dan als het ware in een soort enorm grote plantenkas met reuzeninsekten, vleesetende planten, spinnenwebben, lianen en bomen vol geheimen.
Een andere wees is een enorme smulpaap, het eiland waar hij gevangen zit, is een soort levend luilekkerland met soldaten als kok met schilden in de vorm van menukaarten. Voorts kun je hier een soort keukenkasteel vinden, pratende rookworsten, stadsmuren van koek en tegenspartelende groenten. Zo heeft ieder eiland dus een compleet eigen prettig gestoorde look en feel.

VOLWASSEN TOON

De game heeft duidelijk een volwassen toon en richt zich dan ook niet zozeer op een Rayman publiek als wel op die gamers die van Alice hebben gesmuld. Waar Alice echter zo lineair als een TL-balk was, kent Evil Twin binnen de levels een behoorlijk open struktuur.
Natuurlijk volgen de diverse eilanden op elkaar maar eenmaal op een eiland is het aan Cyp (en SuperCyp) hoe de verschillende queesten te volbrengen. Je hoeft niet perse de ene opdracht eerder dan de andere uit te voeren.
Dat Evil Twin niet voor de kleinsten bedoeld is wordt door verschillende zaken duidelijk. Zo wordt er behoorlijk gescholden in het spel en is Cyp zo recalcitrant als een puber met een zwerende steenpuist op z'n reet. Andere voorbeelden vind je in kleine geintjes: een van je vrienden zit gevangen in een grote roze plant. In het doorzichtige vruchtvlees zweeft een van je maten. 'Woow man, I'm tripping', is diens commentaar als Cyp vraagt hoe hij zich voelt. Maar zwaar stoned of niet, hij zal toch bevrijd moeten worden.
Ook de muziek is ronduit creepy en doet een beetje denken aan een valse speeldoos. Dit, samen met de geflipte levels en eilanden, maken dat Evil Twin een onderhuidse spanning heeft die behoorlijk voelbaar is. Daarnaast belooft de game echt enorm uitgebreid te worden (een dikke 70 levels) dus velen die Alice te kort vonden, kunnen hier hun lol dubbel en dwars op.


Hou jij 'm onder schot dan prop ik die bretels effe door z'n strot!


Wil de maker van deze game zich even melden bij de dopingcontrole.

PC CD-ROM

Fabrikant: Infogrames / Distributeur: Infogrames / Tel: 040-2393555 / www.infogrames.com/

VERWACHT Q2 2001



Misschien dat het Wilde Westen niet zo aanspreekt als WO II met al die coole commando's, maar dikke kans dat Infogrames hier een succesnummer in handen heeft.



DESPERADOS

Jan noemt Desperados een regelrechte Commandos-killer, Infogrames ziet het spel als een van de krakers van 2001, en ik... ik kan ze niet anders dan gelijk geven.

Er zijn een paar dingen waar Jan het warm van krijgt; naast zijn vriendin en zijn waterbed met interne verwarming (ik lul niet) is dat de Warcraft- en Thief-serie en Commandos.
Toen ik Jan belde dat ik een bèta van Desperados had weten te bemachtigen, werd het dan ook even stil aan de ander kant van de lijn. Of ik wist wat ik in mijn handen had? 'Ja, een bèta van Desperados', was mijn flauwe antwoord. 'Nee man, dat is een goudmijntje', schreeuwde Jan, 'dit spel heeft alles in zich om een Commandos-killer te worden'.
En dus weet elke PU-lezer nu met wat voor shit we hier te doen hebben.

HOEREN, DRANK EN CHILI

Desperados speelt zich af in het Wilde Westen. Meet premiejager John Cooper en zijn vijf mede-pistolero's. Cooper is wat je noemt een echte man: hij wast zich niet, strijkt een lucifer aan met zijn baardharen, spoelt zijn bord chili weg met whisky, opent een flesje bier met zijn tanden en is niet getrouwd, aangezien hoeren veel minder aan zijn hoofd zeiken.
Op een dag wordt deze tuff guy ingehuurd door The Twinnings & Co-Railroad Company uit El Paso. Hun treinen worden vaak beroofd en daar moet Cooper maar eens een einde aan maken.
Samen met de vijf vrienden (die je level na level aan je gang toevoegt) begint de jacht en al gauw wordt ene Sanchez, leider van een beruchte roversbende, te grazen genomen. Van deze gringo krijgen ze de informatie dat niet hij maar een mysterieuze vreemdeling genaamd, El Diablo, achter de overvallen zit. En die mag jij als speler een portie blauwe bonen in z'n voorhoofd jagen.


Gelukkig regent het nooit in Mexico.

HÉ DU DRECKSAU

Desperados toont inderdaad erg veel gelijkenissen met Commandos. Je ziet dezelfde kleine mannetjes in een prachtige, interaktieve omgeving rondbanjeren, je bestuurt de manschappen op vrijwel dezelfde manier, elk teamlid heeft zijn of haar eigen unieke kwaliteiten en de gebouwen in de omgeving zijn betreedbaar.
Niet alles is echter overgenomen. Desperados wil graag meer een spannend boek zijn dan een regelrechte aktiegame (wat Commandos toch duidelijk is). Dit doen ze middels zeer veel dialoog, FMV's en gameplay die kort wordt overgenomen door de computer.
Deze aanpak werkte bij mij (nog) niet helemaal. Je hebt hierdoor weliswaar het gevoel dat je echt met één bepaald mysterie bezig bent en niet met het volbrengen van losse missies maar de hoeveelheid dialogen is wel erg groot, zo groot zelfs dat ik er regelmatig wat onrustig van werd. Ik wilde de aanval inzetten. Hopelijk laat Infogrames de Duitse taal wel uit de Nederlandse versie weghalen want een cowboy-game met zinnen als 'Hé, du drecksau, pass mal auf, oder ich verpass dich eine kugel in dein gehirn' kan echt niet.

TRIGGER HAPPY

De besturing van de zes karakters waarmee je speelt, liep afgezien van de typische bèta-bugs al heel behoorlijk. Via een menuutje linksboven in het scherm, kun je razendsnel de gewenste akties aanklikken.
De 25 missies zijn net als in Commandos afwisselend en vragen behoorlijk wat van je strategisch inzicht. Er gewoon op los knallen heeft absoluut geen zin en dat zal vooral de trigger happy gamers niet gaan bevallen.
De graphics konden nu al overtuigen met veel gedetailleerde Western stadjes, verschillende soorten cowboys, Indianen, Mexicanen en slaven. Ik zag feitelijk slechts één echte spelbreker en dat is de tijd waarin dit spel zich afspeelt; want zijn cowboys nog wel cool?




Het gespuis verlaat 'the scene of the crime'.


Laat je vuisten spreken op de kermis.

Mathematiques Appliquees / Ubi Soft / Guillemot / Tel: 035-5288800 / www.ubisoft.com

PC CD-ROM

JAN

VERWACHT JUNI 2001

Conflict Zone geeft nu al op ongekende wijze z'n visitekaartje af. Deze game zou heel goed een nieuwe standaard voor het RTS genre kunnen inluiden. Let maar op!

CONFLICT ZONE



Als je nog nooit een game hebt gemaakt en gelijk zegt dat je het RTS genre revolutionair gaat verbeteren, dan heb je behoorlijke kloten. En het ziet er naar uit dat de Fransen van Mathematiques Appliquees het nog gaan waarmaken ook.

Een storend feit bij de meeste RTS games is het gedrag van je troepen. Iedereen kent de voorbeelden: soldaten reageren niet of slecht op tegemoet komende troepen, beginnen pas te schieten als ze zelf worden aangevallen, lopen en rijden elkaar voor de voeten en schieten eigen manschappen nog wel eens per ongeluk overhoop.
Met name C&C heeft hier een handje van; als je bijvoorbeeld een gebouw in een vijandelijke basis wilt vernietigen, kun je er maar beter voor zorgen dat je soldaten niet te dicht bij dat gebouw staan. Bij een ontploffing zoeken je soldaten geen (of te laat) dekking en een van je tanks knalt als een dolle stier hetzelfde gebouw aan gort zonder aan je eigen manschappen te denken. 'Dat kan anders', dachten ze bij Mathematiques Appliquees, een bedrijf dat gespecialiseerd is in het programmeren van artificial life en mathematiek. Conflict Zone is de naam van hun eerste game en die strategygame imponeert zwaar.



Graphics van hoog niveau.

GOOD VS BAD

Conflict Zone ken je misschien nog wel onder de naam Peacemakers. Er bestond echter inmiddels al een game met de naam Peacemaker dus heeft Ubi Soft maar een andere naam verzonnen, en met peace had deze game toch al weinig te maken. Er zijn twee kanten: de good guys en de bad guys, een soort NAVO versus terroristen. Het leger van de NAVO moet allemaal goede dingen doen, zoals de bevolking beschermen, noodhospitalen bouwen en natuurlijk de vijandelijke kampen in as leggen. Spelend als de bad guys kun je je donkere kant laten gelden. Ongestoord burgers killen, aanslagen plegen en eveneens units trainen en de NAVO troepen bevechten.
Beide kanten bedienen zich van verschillende taktieken en hebben andere gebouwen en wapens. Zo kunnen de terroristen gebruik maken van mijnenvelden, terwijl NAVO troepen dergelijke wapens niet mogen inzetten.

DE MEDIA

De makers hebben op onovertroffen wijze artificial life in het spel verwerkt. Units kunnen verschillende houdingen aannemen en daardoor veranderen hun handelingen.
Het resultaat is revolutionair; zo zal een tank automatisch de snelste maar ook de veiligste route kiezen, zullen je manschappen eerst de meest gevaarlijk troepen trachten uit te schakelen en kunnen ze zelf inschatten wanneer een situatie riskant is. Anti-aircraft units knallen uit zichzelf vliegtuigen en bombers neer en een bataljon tanks zal altijd zelf de meest gunstige formatie kiezen.
Daarnaast kun je ook Commandos inzetten die complete taken van je overnemen; zo zal een verdedigende Commando vooral bunkers bouwen terwijl een Rambo type zich meer op het bouwen van tanks fokust.
Het leuke is dat de media voortdurend alles in de gaten houden.
Speel je de NAVO dan zul je niet ongestraft alles kunnen doen.
Oorlogsmisdaden leiden tot negatieve nieuwsreportages en dus een daling in je populariteit. En die populariteit heb je hard nodig; hoe meer populariteit hoe meer geld en hoe meer gebouwen je kunt neerzetten.
De terroristen daarentegen doen aan propaganda en zullen hun journalist altijd alleen maar overwinningen laten verslaan. Leid je als bad guy te veel verliezen dan zul je je eigen journalisten moeten killen om niet negatief in de publiciteit te komen.
Als ik je dan ook nog vertel dat de engine en de graphics van Ground Control niveau zijn, dan zul je begrijpen dat ik behoorlijk enthousiast ben over deze titel.



De media spelen tegenwoordig een belangrijke rol in elke oorlog.



Snel terug naar de studio waar de 1500 meter op het punt staat te beginnen...



Ezeltje Prik voor volwassenen.



Ze heten niet voor niets blauwhelmen.

PC CD-ROM

VERWACHT Q2 2001

Operation Flashpoint kan niet anders dan dé team-knaltopper van 2001 worden. Nu maar hopen dat ie ook een beetje op tijd verschijnt.

OPERATION FLASHPOINT





Wat krijg je als je Team Fortress, Delta Force en een flightsim met elkaar mixt? Het antwoord luidt Operation Flashpoint, en naar aanleiding van wat ik tot nu toe heb gezien, kan ik maar één ding zeggen: Team Fortress 2, be afraid, very afraid!

Operation Flashpoint heeft alles wat Team Fortress 2 belooft (bij de baard van Methusalem, waar blijft dat spel?) en meer. Het jaar is 1985 en de Koude Oorlog is ijziger dan een ijsbeer met blaasontsteking in een vrieskist.
De strijd tussen NAVO troepen en de Russen is de insteek en het front ligt verspreid over gigantische maps. Een Russische generaal die iets teveel wodka heeft gedronken, vindt de vrede maar niks en claimt een eilandengroep om van daar uit weer een groot Russisch rijk te stichten. De NAVO pikt dit niet en een conflict is geboren.

GAMEPLAY

De kracht van Operation Flashpoint zit hem in het gegeven dat je in ieder voertuig kan hoppen dat je tegenkomt. Of dat nu een vliegtuig, een helikopter, een Jeep, een burgerauto of een tank is; je kan er in en uit wanneer je maar wilt.
Op deze manier wil Bohemia een combi tussen een sim en een shooter maken, zonder zeshonderd toetsen die je uit je hoofd moet leren. Het besturen van een jeep, tank of helikopter gaat gewoon met pijltjestoetsen en muis en zal ook voor beginnelingen op het gebied van tank- en flightsims een fluitje van een cent zijn.
Een voorbeeld? Oké, hou je vast. Zo kan het zijn dat je te voet bij een dorp aankomt dat wordt bestookt door vijandelijk vuur, waarna je snel in een personenauto springt, als een gek wegrijdt, op een slecht bewaakte basis komt, de guards neerknalt, een tank overmeestert, in die tank terug rijdt naar het dorp en de vijand platwalst, naar het pick-up point rent, daar wordt opgehaald door een chopper en vervolgens op een ander eiland weer wordt gedropt voor de volgende opdracht. Is dat gameplay of wat?


View vanuit het gezichtspunt van de squadcommander.

SINGLE & SQUAD

Operation Flashpoint valt uiteen in een single- en een multiplayer gedeelte. Geruchten gaan dat het multiplayer gedeelte bij de release (mei/juni) minder belangrijk zal zijn maar dat er wel gratis te downloaden updates komen die het online multiplayer gedeelte moeten gaan uitbouwen.
Het singleplayer gedeelte is verdeeld in missies die je soms helemaal alleen moet uitvoeren en soms met een squad. Als lid van een squad kun je opdrachten krijgen of als commander zelf opdrachten geven. Dat laatste gaat een beetje als bij SWAT 3 en Rainbow Six. Het is erg cool om samen met een squad een huis te bestormen waar zich een aantal Russen verschanst heeft. Je bazookaman rookt ze eerst lekker uit en je soldaten met de mitrailleurs maken de zaak af.

VERANDERENDE MISSIES

De stijl van spelen neigt een beetje naar Team Fortress en Hidden &


Wie niet weg is, heeft een probleem.

Dangerous. Als een Rambo op acid door het beeld heen raggen heeft dan ook geen enkele zin. Daar zou je ook erg moe van worden want de maps zijn onbehouwen groot en uitgebreid, vergelijkbaar met Delta Force.
Als je van punt A naar B moet lopen ben je een hele dag bezig. Sommige maps beslaan wel 100 vierkante kilometer. Een Jeep kapen of een helikopter oproepen is dus zo nu en dan gewoon noodzaak.
De missies veranderen tijdens het spelen ook voortdurend van karakter. Zo ben je op het ene moment de koning te rijk omdat je met een team van tien man drie soldaten afknalt, het volgende moment beland je in een hinderlaag en is het rennen en vechten voor je leven.
De goals zijn duidelijk en de manier waarop je ze uitvoert is redelijk vrij. De ene opdracht zal meer een guerrilla benadering eisen, terwijl je soms ook in je eentje een basis moet infiltreren om geheime info te stelen. In dat laatste geval is het dus beter om te sneaken en te sluipen.

GRAPHICS EN DETAIL

De graphics mogen er zijn. De animatie van de teamleden en vijandelijke soldaten komt zeer realistisch over en met name in combat situaties heb je het gevoel alsof je naar een oorlogsfilm zit te kijken waarbij je zelf midden in de aktie zit. Soldaten duiken weg, kruipen of rennen om zich in veiligheid te brengen.
De eilanden zijn immens groot compleet met planten, bossen, heuvels, bergen, dorpen, bunkers en vestingen. Ideaal dus voor een enorme variatie aan missies en opdrachten. Zeer spectaculair is de dag- en nachtcyclus. Met name de nachtmissies onder een fonkelende sterrenhemel zijn behoorlijk spannend.

ONLINE FUN

Natuurlijk zal de multiplayer en online fun zich hoe dan ook aandienen, Hetzij later als patch, hetzij bij het uitkomen van het spel. Ik kon deze nog niet testen bij de vroege versie die ik gespeeld heb maar je kunt zelf wel verzinnen wat er allemaal mogelijk is.
Good old deathmatch in enorme maps waarbij je ook tanks en helikopters kunt gebruiken? Klinkt goed, zeker als er bijvoorbeeld slechts een paar choppers verdekt opgesteld zijn en als je die eenmaal in je bezit hebt, is het natuurlijk heerlijk om de vijand onder een tapijtje raketten te leggen.
Maar onoverwinnelijk ben je nooit; anti-aircraft voertuigen en rocketlauchers maken je ook in de lucht kwetsbaar.
De meeste bètatesters roemen de vrijheid in deze game. Zo kun je online in een wagen stappen terwijl er ook twee teamleden in de auto zitten. De een rijdt, de andere twee schieten op eventuele achtervolgers. Nou ja, de mogelijkheden zijn eindeloos, helemaal wanneer Bohemia een leveleditor en andere tools gaat vrijgeven en dat schijnt in de planning te staan.
Mjammie!


Ook de tanksimulatie komt aan bod.


Gooi maar vol en neem zelf ook wat.

Bohemia Interactive / Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.flashpoint1985.com/




Ik dacht dat ik me voor een schriftelijke cursus boekhouden had opgegeven.


Vijand op drie uur. Kan ook tien voor half vier zijn.


De avondvierdaagse was ook dit jaar voor enkele deelnemers een lijdensweg.


Need for Speed: Jeep Challenge.


Opschieten collega's het eten is al opgeschept!

PLAYSTATION 2

SCORE 76

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7	8	7

Summoner is de moeite waard, al zijn er ook behoorlijk wat minpunten. Toch is de sterke verhaallijn, de volwassen toon en het gevoel van avontuur goed voor vele uren fun.




Hoorde ik iets, of heb jij wat statische elektriciteit tussen je benen hangen?


De klauwentemmer.


Helpers weg.



Summoner is een RPG die in Amerika al maanden in de top 10 van best verkochte games staat. We waren dan ook verrukt toen de game eindelijk in ons kikkerlandje verscheen.

Zoals ik in de vorige PU al vertelde, draait Summoner om de summoner Joseph. Hoewel hij gezworen had nooit meer zijn krachten te gebruiken, moet onze Joseph daar op terugkomen wanneer zijn thuisland Medeva overvallen wordt door boosaardige legers.

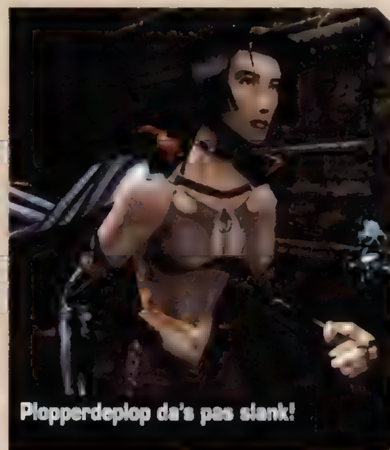
Ze zijn op zoek naar een man met een geboortevlek, het teken van de Summoner. Natuurlijk is Joseph niet voor een gat te vangen. Hij ronselt drie extra leden voor zijn gezelschap en gaat op pad.
Wat volgt is een lange avontuurlijke queeste waarbij de zoektocht naar de vijf heilige Summoner ringen centraal staat. Deze ringen heeft Joseph nodig om de zwarte legers die Medeva bestoken voorgoed te verslaan.
Samen met een Healer, Thief en Warrior krijg je heel wat RPG knokpartijtjes voor je kiezen waarbij er de nodige experience points te verdienen vallen.

SLAPHEID VAN DE PS2

Dat de PS2 nog lang niet de retensnelle machine is waar Sony graag mee pronkt, wordt duidelijk in sommige features van Summoner.
Ten eerste is er gigantische pop-up in sommige plaatsen van het spel. Als je als Joseph voor het eerst een grote stad binnenloopt weet je niet wat je ziet: stadsmuren en gebouwen worden snel 'getekend' op het moment dat je er naar toe loopt. Dit was ook in open vlakten en bossen al een beetje het geval met de achtergronden maar nu gebeurt 't recht voor je neus! Daarnaast zijn er de vervelende en lange laadtijden; iedere keer als je een groot gebouw binnenstapt of een nieuwe area binnentreedt, krijg je een storend balkje in het scherm. Dat haalt de vaart er


Vanwege aanhoudende droogte is er verhoogde kans op bosbranden.


De bron van de gekke koeien ziekte.


Plopperdeplop da's pas slank!

Volition / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.volition-inc.com/



PC VERSUS PS2

Tegenwoordig wordt er als een gek gepoort; alles wordt op meerdere platforms uitgebracht maar of het ook goede spellen oplevert…?
Ook Summoner is eerst voor de PC ontwikkeld en in een later stadium naar de PS2 overgezet. De reden is risicospreiding.
In het geval van Summoner is er ook daadwerkelijk verschil, zij het klein. Natuurlijk kent de PC versie uitgebreide multiplayer en online mogelijkheden maar ook kwa ontwerp is er een licht verschil; zo is de interface op de PC minder 'console-achtig' en de snelheid van de game ligt iets hoger omdat je daar met de muis nu eenmaal meer een hack and slash karakter kunt verkrijgen.

behoorlijk uit. Dit alles kan aan twee dingen liggen. Of de programmeurs hebben nog niet volledig weten door te dringen tot de kern van de apparatuur. Dit lijkt aannemelijk want de second en third generation PSX games zagen er ook beter uit dan de eerste generatie. Het kan ook een verzwegen afspraak zijn. Onder het mom 'de eerste generatie spellen hoeft er nog niet zo fonkelend uit te zien, als ze er maar snel zijn'.
Ik zeg nadrukkelijk kán want hier heeft niemand natuurlijk bewijzen voor maar als ik SSX en het komende MGS 2 vergelijk met sommige andere spellen dan lijkt 't in ieder geval niet aan de PS2 zelf te liggen.


Ik zal eens effe summonen zoals ik nog nooit gesummoned heb.


Wat heb jij met die blaadjes aan de bomen gedaan?


Als ik ergens een hekel aan heb is 't wel vuurwerk met een te korte lont.

KRACHT VAN DE PS2

Gelukkig licht Summoner ook een tipje van de sluier op waartoe de PS2 wèl in staat is. Het enorme gevoel van vrijheid heb ik nog niet eerder meegemaakt in een PS2 game. Met name in RPG's liep je toch altijd met je party in kleine ruimten en vaak binnen. Summoner laat je met Joseph en zijn gezelschap door enorme bossen, uitgebreide valleien en drukbevolkte steden reizen.
De steden mogen dan wel erg 'uppoppen', het detail is verbluffend: enorme gebouwen, kamers, overal inwoners die hun dingen doen en je kunt binnen in bijna alle gebouwen die je ziet en dat allemaal in 3D.
Daarnaast zijn de magische spreuken van Joseph en de Healer behoorlijk heftig en groot. Aan mooie lichteffekten absoluut geen gebrek in Summoner; felle fonkelende kleuren nemen soms het hele scherm in en ook de wezens die Joseph kan summonen zijn met veel gevoel voor fantasie tot leven gewekt.

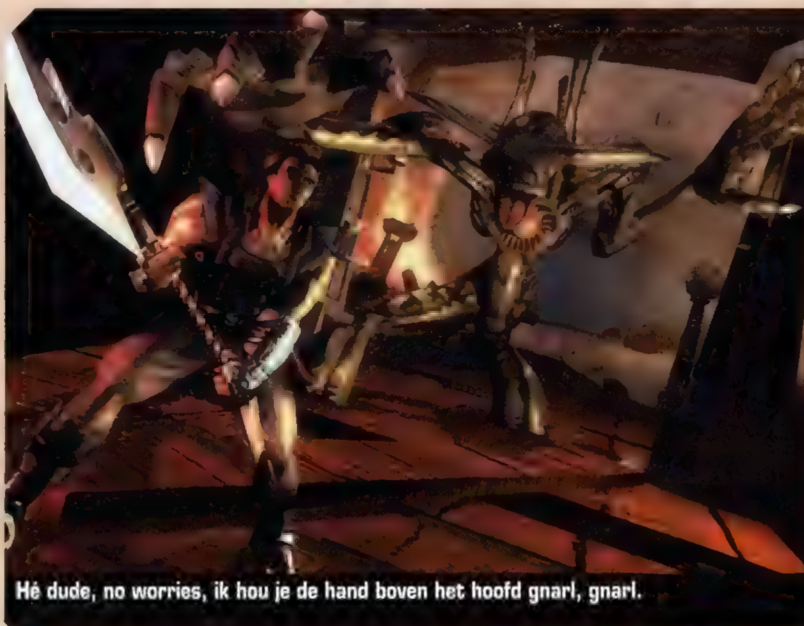
AI & VERHAAL

Minder is de AI in Summoner. Je kunt tussen je vier partijleden wis selen maar als jij met de ene persoon speelt, zullen de andere drie een beetje lukraak op de vijand inhakken, waarbij dat vaak ten koste gaat van hun health. Gelukkig kun je ze wel healen maar iets meer eigen inzicht was geen overbodige luxe geweest.
Een ander puntje is de grote hoeveelheid tekst. Je krijgt in dialoogvakken behoorlijk wat leeswerk voor je kiezen. Ik persoonlijk vind dat niet erg maar ik ken genoeg spelers die er doorheen zullen skippen omdat het ze te veel is.
Ik denk dat juist door al die tekst te lezen, het verhaal beter tot zijn recht komt. Dat zit in dit geval dan ook goed in elkaar en heeft een volwassen toon. Ook de spanning tussen de leden van je reisgezelschap wordt hierdoor duidelijker voelbaar.
Er treedt daadwerkelijk verdieping en interaktie op tussen Joseph en de andere drie. Als een soort spannende schelmenroman, en dat zie je toch niet vaak in games…

POP UP

Iets wat veel puristen een doorn in het oog is, is pop-up en Summoner heeft daar zogezegd af en toe flink last van. We vroegen de assistent-producer naar het hoe en waarom.
"Inderdaad is er soms behoorlijke pop-up maar het staat de gameplay niet in de weg.
Je kunt in ieder gebouw dat je ziet binnenlopen, de steden zijn druk bevolkt en je behoudt een gevoel van vrijheid.
Natuurlijk is het uiterlijk belangrijk maar uiteindelijk moet het om de gameplay gaan. We hebben nog lang niet alle power van de PS2 kunnen aanspreken en pop-up is een van de gevolgen.
Wij storen ons er niet aan en hopen dat dat ook voor de gamers geldt."

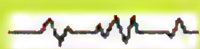
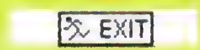
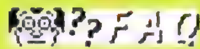
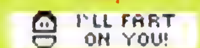
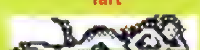
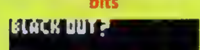
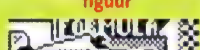
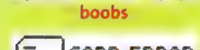
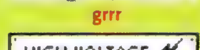

Da's nog eens handig smeren als je brood ver weg ligt.


Hé dude, no worries, ik hou je de hand boven het hoofd gnarl, gnarl.

Nu voor alle KPN- en Libertel-gebruikers!

ik : help, ik word depri van mijn GSM
zed : mmm, ik denk dat ik jou wel kan helpen...

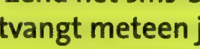
logo's

 100db	 ecg	liggend	wortel
 accessdenied	 eismc2	loading	zed6
 barcode	 elvis	macaddict	birds
 beam_up	 exit	macman	blond
 believer	 faq	matrix	carpediem
 bij	 fart	mrdj	chef
 bits	 figuur	naakt	cherub
 blackout	 formule1	nerd	club
 blaffen	 gameover	nerd2	connect
 bol	 goal	niet_bezig	cupido
 boobs	 grrr	nude	play
 carderror	 highvoltage	vraagteken	darling
 chip	 horny	skateboard	dino
 connect	 idea	snowboard	dolfijn
 diagram	 invader	touch_me	bits
 download	 kenny	syntaxerr	eiland
 draak	 kenny2	wijsheid	face
 draken	 komeet	winniethepooh	friends

beltonen

getajob	charlies	onderweg
grooveis	anton	popeye
getloud	areyougo	quesi
grease	autumn	r2d2
heatison	bailando	rhythm
hotcity	bamboleo	rockdj
iloveroc	batman	runaway
ifyouhad	bboys	santana
itchy	beatit	satisfac
innavy	bennyhi	sexbomb
iwasmade	beverly	shaft
killingme	bigbigwo	simpsons
kingofmy	billiej	spooks
lambada	blue	spring
lionking	bolero	stan
livinla	bond	startrek
lopez	boomboom	starwars
lovefool	bugaboo	summer
loveboat	dallas	swanlake
macgyver	dogsout	thatgirl
mambo5	ecuador	takeonme
matrix	empire	tequila
mentos	fatboy	turntoya
mission	five	watje
ownerofa	freestyl	winter





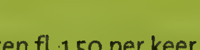
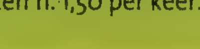
Zend het sms-bericht LOGO 100DB of TOON GETAJOB naar het zed-nummer 3933
en je ontvangt meteen je logo of toon. Ga naar www.zed.nl voor nog meer mooie logo's en tonen.
De logo's en tonen zijn beschikbaar voor de meeste Nokia-toestellen.






Ik vraag, zed antwoordt.





www.zed.nl
Deze zed-services kosten fl. 1,50 per keer. Zed-services zijn beschikbaar voor alle KPN en Libertel gebruikers.

tap in zed™

Crave / Guillemot / Tel:035-5288800 / www.ubisoft.com

DREAMCAST

BORIS

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
9	9	8	82

Stalancer is een mooie conversie van de PC versie en alleen daarom al de moeite waard om effe te checken.



STARLANCER

De beste first person space shooter van vorig jaar laat zijn neus zien op de Dreamcast. Is het ook op de DC een game van hoog niveau?

Starlancer zag voor het eerst het licht als PC game, geproduceerd door de broertjes Roberts (Digital Anvil) die ook verantwoordelijk waren voor de Wing Commander games. Dat was way back in the days toen producers en developers nog dachten dat de toekomst van videogames bestond uit het fabriceren van dure en slecht geakteerde films die vervolgens op CD-Rom werden gezet want daar paste toch alles op. Gelukkig heeft men nu ingezien dat we niet meer zitten te wachten op die onzin en hebben ze die films laten vallen. De first person space aktie is overigens precies hetzelfde gebleven als in de Wing Commander games. Misschien zijn de controls wat beter uitgewerkt maar dat wordt weer in evenwicht gebracht door het rechtlijnige plot dat eigenlijk nog net zo'n soort verhaal is als wat we kennen uit Wing Commander.



Dead meat.



De sattelietverbinding is tijdelijk verbroken.

KILLS, SKILLS EN THRILLS

Alle missies beginnen met een briefing en geen enkele missie verloopt zoals voorzien. Iedere keer verschijnen er plotseling uit het niets vijandelijk jagers en iedere keer gaat het maar net op het nippertje goed. Tenminste... als je alle vijandelijke schepen kapot knalt.
Dat 'oh mijn god wat gebeurt er nu' gevoel werkt alleen de eerste twee keer daarna neem je de briefing gewoon niet meer serieus en klik je het gewoon weg. Best zonde van een sterk staaltje voice acting dat dan aan je neus voorbij gaat.
Vreemd is trouwens ook dat je squadron bestaat uit zes schepen maar dat jij eigenlijk de enige bent die wat uitspookt.

BREEDBEELD KIKKER

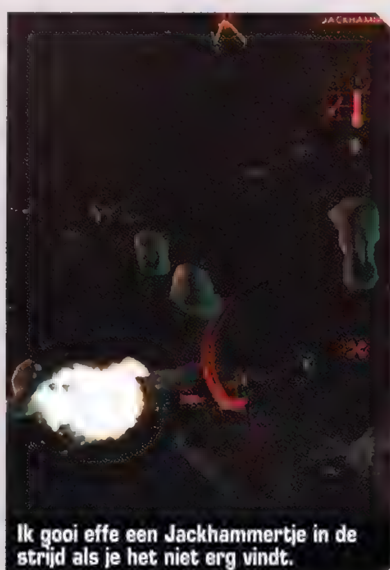
Technisch beschouwd heeft Crave entertainment een meesterwerkje afgeleverd want Starlancer ziet er op de Dreamcast net zo mooi uit als op de PC. Misschien is de resolutie iets lager omdat je op een tv speelt en niet op een monitor maar dat maakt verder niet uit. Ik zou zelfs durven zeggen dat het cinematische gevoel van het spel juist benadrukt wordt doordat het op een tv gespeeld wordt. Het is zelfs mogelijk om het spel in breedbeeld mode te spelen. De controls zijn perfekt overgezet naar de controller van de Dreamcast; je mist het toetsenbord geen seconde. Ook het gebruik van de analoge L en R knoppen waarmee je harder of zachter gaat, is een geweldig idee. De L knop is gas, R is remmen en allebei is gelijke snelheid houden met de vijand. Als je een beetje gas geeft, ga je een beetje harder en het is heel mooi om zo veel controle te hebben als je rakelings langs een enorm moederschip stuurt.

RECHTLIJNIG

Starlancer is een vrij rechtlijnig spel en je moet wel erg veel plezier in de eentonige battles hebben om het spel uit te spelen. Aan de andere kant is daar ook weer niet zo heel veel geduld voor nodig omdat het spel niet erg groot is. Ik had 't in twee lange middagen uit.
Anyway, het is goed om te zien dat zulke 'ingewikkelde' PC games moeiteloos worden overgezet naar de Dreamcast want dat betekent dat ons nog heel wat moois te wachten kan staan op deze console.



Mag ik een lift?



Ik gooi effe een Jackhammertje in de strijd als je het niet erg vindt.



PLAYSTATION 2

EA Sports / Electronic Arts / Tel:00800-94055555 / www.easports.com

SCORE 74

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7	8	7

Knockout Kings is een degelijke game maar veel meer dan een opgepoetste PSX versie is het niet. Extra opties en grafische hoogstandjes ontbreken en van de laadtijden word je achterlijk.

JEROEN



Knockout Kings op de PSX was een toppertje, benieuwd of de PS2 die lijn voortzet.

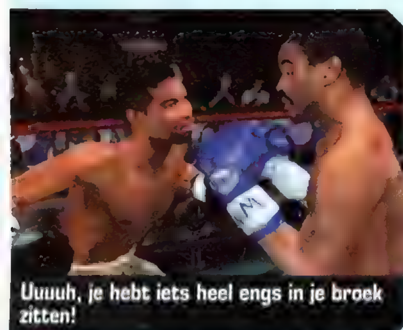
In nummer 12 van 2000 vertelde ik al dat KoK geen doorsnee beat 'em up was maar dat je sekuur te werk moest gaan. Net als bij schaken denk je vooruit, je plant als het ware welke slagen en stoten je gaat maken en je kijkt naar eventuele openingen om op het juiste moment genadeloos toe te slaan. KoK is dan ook zeker geen Ready to Rumble, het is een stuk realistischer en daar moet je van houden.

LOADING

Als ik heel eerlijk ben, viel deze PS2 versie van Knockout Kings me behoorlijk tegen. Ik had het allemaal een stuk mooier en verzorgder verwacht. Eigenlijk stelde deze game mij net zo teleur als NBA Live 2001 voor de PS2 (eveneens van EA), ook daar zijn de graphics niet super en lijkt het meer een opgepoetste PSX versie.
Waar ik mij echter nog veel meer aan stoorde, was het steeds opduikende loadingscherm. Bij iedere handeling die je uitvoert, moet er weer geladen worden. Ik zal het even kort schetsen zodat je een beeld kunt krijgen.
Als je eenmaal een boksers hebt gekozen en je staat op het punt de ring te betreden dan krijg je, zoals gewoonlijk, het loadingscreen te zien. Vervolgens worden de boksers de ring in geleid, dan maakt de scheidsrechter ze de regels duidelijk, enfin je kent het wel.
Net op het moment dat je op het punt staat daadwerkelijk te gaan boksen springt, wederom het laadschermpje in beeld en denk dan niet dat je er van af bent want ook tijdens het boksen komt 't weer te voorschijn; aan het einde van elke ronde moet er weer geladen worden. Knockout Kings 2001 The Loading Version lijkt me wel een toepasselijke titel voor deze game.

POEHA

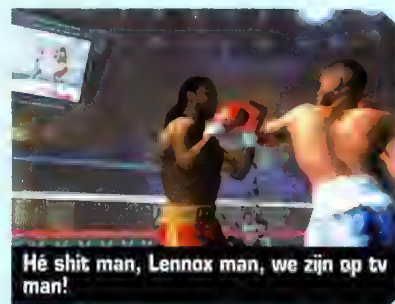
Uiteraard zijn alle opties weer aanwezig, Slugfest, Fantasy Matchups en de Career mode, waar het allemaal om draait natuurlijk. Het is zeker leuk om te knokken met Ali, Rocky Marciano en uiteraard Lennox Lewis maar de game moet het toch hebben van het trainen van je eigen bokser en hem te leiden naar de wereldtitel.Met veel poeha vertelt EA in de bijgeleverde info over de 'Cyber Scan', dat betekent dat iedere bokser is ingescand en er zeer realistisch uitziet. Nou dat valt behoorlijk tegen, alle boksers zien er namelijk nogal plat uit en bewegen zich houterig door de ring. Tevens ontbreken ook nog eens facial expressions hetgeen de game een beetje levendiger had gemaakt.
Zo zie je de referee regelmatig buikspreken of de ring-announcer die eveneens zonder zijn lippen te bewegen, het publiek weet op te zwepen.
Wat EA wel goed gedaan heeft, is luisteren naar mij. Kennelijk mijn NBA Live review goed gelezen.
Ze hebben namelijk een goed ogend 2D publiek neergezet in plaats van die crappy 3D toeschouwers, een detail dat de game natuurlijk niet kan redden.


Uuuuh, je hebt iets heel engs in je broek zitten!


Gatver heb je soms bedorven salami gegeten!



Die schijtluis heeft het kippevel tot in z'n haar zitten.


Hé shit man, Lennox man, we zijn op tv man!



Verrek, die gasten links hebben dubbelgangers in de zaal!

Crave / Ubi Soft / Guillemot / Tel: 035-5288800 / www.ubisoft.com

PLAYSTATION 2

JEROEN

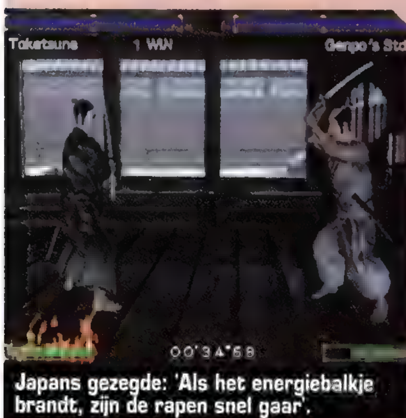
GRAPHICS	7	SOUND	8	GAMEPLAY	5	SCORE 59

Helaas, Kengo is geen Bushido Blade op de PS2 geworden maar een hele saaie hak en slash game die je beter snel kunt vergeten.



KENGO

Eindelijk weer eens een game die een frisse wind moet laten waaien door beat'em up land. Nou, ontzettend fris...



Japans gezegde: 'Als het energiebalkje brandt, zijn de rapen snel gaar'.



New balls please!

Misschien kennen jullie Bushido Blade nog wel een dope game waarin je je tegenstanders met één welgeplaatste houw van je zwaard kon afmaken. Nu hoopten wij op de redactie dat deze game een waardig vervolg zou krijgen op de PS2 maar dat bleek dus heel anders uit te pakken.
Kengo bestaat uit drie onderdelen en dat zijn de Singleplayer, Versus en Tournament mode waarvan alleen de eerste voor enige diepgang zorgt. In de Singleplayer mode leer je de grondbeginselen van het Bushido: aanvallen, ontwijken, afweren en blokkeren.
Alles wordt je door een meester aangeleerd en na een aantal trainingen in de Dojo te hebben afgewerkt, kun ja al een aardig potje zwaardjezwaaien. Nou ja zwaard, in het begin heb je alleen nog een stok tot je beschikking en daar werd ik niet vrolijk van. Ik wilde hakken, ik wilde bloed zien...

PUNTEN

Eigenlijk beslaat die hele Singleplayer mode uit niets meer dan oefenen. Je karakter heeft namelijk een aantal eigenschappen die je, net als in een RPG, kunt opwaarderen. Zo zul je verschillende eigenschappen van je character moeten verbeteren zoals, kracht, snelheid, behendigheid en geest.
De punten krijg je pas als bepaalde tests zijn afgewerkt. Die tests bestaan uit een potje knokken tegen een kereltje dat lang niet zo sterk is en dus win je iedere keer vrij gemakkelijk.
Al snel zit je op je maximale puntenaantal en dan moet je de trainingen afronden. Zo zul je moeten mediteren, onder een waterval staan, bamboestokken doorhakken en nog meer van dat soort ongein. In het begin best aardig maar het wordt op den duur langdradig en slaapverwekkend.
Al trainend ga je door tot je de eigenaar van de Dojo hebt verslagen en van hem krijg je dan eindelijk een zwaard en kan het spel beginnen.


Hele moeilijke Japanse sport: kaarsen uitkijken.



Brrrr, nog bijna een halve minuut en ik heb 't al zo nat.

BLOEDEN

In Singleplayer chop je heel wat kereltjes en zo ontdek je telkens nieuwe moves. Die kun je weer aan een van de shoulderbuttons toewijzen en tijdens een battle oproepen, tevens kun je ze met je character op een memorycard opslaan en gebruiken in de Versus en Tournament of meenemen naar je vrienden en ze eens flink in de pan hakken.
Toch is de game niet veel meer dan een potje hakken en als jouw karakter goede stats heeft dan zijn de potjes zo voorbij.
Wat overigens wel dope is, is dat je tegenstander kan doodbloeden want als je 'm precies goed raakt, spuit er bloed uit zijn lichaam en als je dan lang genoeg blijft wachten, stort hij vanzelf ter aarde.
Helaas zul je voor het overige weinig plezier beleven aan de battles in Master of Bushido. Zo is de controle over de vechtersbazen verschrikkelijk.
Leuk hoor dat 3D, maar de kerels staan regelmatig langs elkaar te slicen en als je mis hakt, moet je je weer omdraaien en blijkt er ineens een stuk staal van je tegenstander in je strot te hangen.
Ik moet wel toegeven dat de sound erg vet is; vooral dat van een zwaard dat net de halsslagader van je tegenstander doorklieft.



Bungie / Rockstar / Centresoft / Tel: 035-5394000 / http://oni.godgames.com/main.htm

PLAYSTATION 2

GRAPHICS 7 SOUND 8 GAMEPLAY 8

SCORE 78

ORE

Oni is een hele aardige titel met een aantal verrassende nieuwe ideeën. Helaas blijft het hierbij en lukt het de game niet de hooggespannen verwachtingen volledig waar te maken.

ONI


Wat een wijf, daar gaat weer een knieschijf!


Konoko schatje, kom in m'n armen.

Ik vind het wel eens jammer dat sommige games zo gehyped worden want af en toe worden de verwachtingen zo hoog opgeschroefd dat zelfs heel aardige games dan al snel een beetje tegenvallen. Dat was ook mijn angst bij Oni.

Vorige maand hebben jullie de achtergrond van Oni kunnen lezen dus daarom nu even heel kort: Oni speelt in 2032 en draait om Konoko, agente van de Technology Crimes Task Force, die gewapend met een vrolijk punkkapsel, een gedegen opleiding in de martial arts en een flink arsenaal aan wapens de strijd aanbindt met de 'syndicate', de baddies die de stad terroriseren.
Hoewel Konoko dus de beschikking heeft over een enorm wapenarsenaal, kan onze heldin slechts met één wapen tegelijk worden uitgerust. Het zwaartepunt in de battles ligt dan ook op de hand-to-hand combat, waarin onze Konoko haar mannetje staat, meestal tegen een hele zooi tegenstanders tegelijk.
In het begin is dit nog wel te behappen maar al vrij snel worden de baddies moeilijker te verslaan. Gelukkig wordt Konoko bijgestaan door een aantal collega's van de Force, een aantal vrienden en haar SLD (Simulated Life Doll), een soort androïde die aan Konoko is gelinkt.

ANIME

Aanvankelijk vond ik de Japanse anime-stijl prachtig maar op een of andere manier komen de graphics in-game niet echt tot hun recht. Toegegeven, het zorgt voor een leuke feel tijdens de game en is ook wel goed verzorgd, zo heeft Konoko zelfs een stukje reflektie-mapping op haar hoofd die de anime-vibe compleet maakt, maar op andere plekken zorgen die graphics weer voor een boel hoofdpijn. Zo geven de backgrounds je al snel het gevoel dat er een beetje te veel tijd in is gestoken. Je kent het soort games wel waarin de ruimtes door echte architekten zijn ontworpen en hele legers animators hebben zitten backgroundmappen met als gevolg dat je uiteindelijk een soort kil overgeproduceerd zooitje overhoudt. Dit is een kwaaltje waaraan ook Oni een beetje lijdt.
De voice-acting en soundeffects zitten verder prima in elkaar, al komen er wel regelmatig hinderlijke stiltes voorbij waarbij je je afvraagt waarom daar niet even een muziekje onder geplakt zit.


Wat een gratie, wat een klasse, wat een bloedspuging.


Konokoneee!

GAMEPLAY

De gameplay is misschien wel het mooiste van Oni. Wellicht een beetje lastig in het begin (dat trainingslevel zit er niet voor niks!) maar de controlls geven je wel een groot gevoel van vrijheid.
Konoko kan echt veel meer verschillende moves maken dan veel van haar collega's uit andere games en dat is een aspekt dat we hopelijk in andere titels gaan terugzien in de toekomst. De hand-to-hand combat scènes zijn hierdoor veel spannender dan we gewend zijn maar dat komt ook omdat de fighters in Oni de meest spectaculaire sprongen weten te maken die rechtstreeks uit de betere Kung Fu-films lijken te zijn gekopieerd.

DOORGEPOORT

Het voornaamste probleem van Oni is dat het net niet zo vet is als je zou willen. De graphics hadden best nog wat lekkerder gekund, de struktuur laat hier en daar te wensen over... alles in deze game is gewoon best goed, maar net geen top.
Daarnaast geeft Oni op de PS2 het gevoel dat ook op het technische vlak niet het onderste uit de kan is gehaald maar lijkt de game gewoon een vrij direkte poort van de PC versie.
Al met al krijg je het gevoel dat ze bij Bungie wel op de goede weg zaten met Oni maar dat het gewoon niet helemaal gelukt is of zo. Hopelijk pakt een andere developer het idee op en maakt er wat mooiers van.



SCORE **84**

GRAPHICS	8	SOUND	7	GAMEPLAY	8

Cossacks: European Wars heeft ontzettend veel te bieden: enorme battles, uitdagende oorlogsvoering, immense maps en honderden units. Soms slaat het echter een beetje door en wordt de gameplay te lastig.


Holland anno 1700.


Bakboord, nee stuurboord, nee..., ach laat maar.


De slag om Madurodam.

CDV?

Veel lezers zal de naam CDV weinig zeggen. Titels als Quaaak, Chicken Farm en Ibiza Babewatch spreken immers niet erg tot de verbeelding. Met de zeer strakke RTS game Sudden Strike mag de Duitse developer echter wel op wat creds rekenen. De WO II game kreeg van diverse internationale gamesmags een dikke 9 en blinkt vooral uit door z'n ongelooflijke realisme en de vele strategische mogelijkheden.

COSSACKS EUROPEAN WARS

Volgens mij is Cossacks: European Wars de eerste RTS-game waarin je met Nederlandse troepen kan battlen. Nu maar hopen dat het een goede game is want van racen door Nederlandse steden werd ik niet bepaald warm.

Cossacks: European Wars is een hyperrealistische realtime strategiegame die zich afspeelt in de 17e en 18e eeuw. Je kunt er waargebeurde veldslagen tussen zestien verschillende volkeren (waaronder dus de Hollanders) naspelen. Een slimme zet van developer GSC Gameword uit de Oekraïne want de 17e en 18e eeuw was tot nu toe nog tamelijk onderbelicht gebleven in het RTS-genre.
Cossacks: European Wars is op alle fronten een hele, hele diepe game. Liefhebbers van het betere Age of Empires werk zullen er vast van smullen, terwijl fans van de knal-er-maar-op-los serie C&C waarschijnlijk gefrustreerd afhaken vanwege het eindeloze micromanagement.
Ik kan rustig stellen dat CEW een van de moeilijkste games is die ik ooit heb gespeeld. Je moet echt overal op letten: je grondstoffen, geld, voedsel, gebouwen, vijanden... Dat er dan ook nog eens 8000 units tegelijk over je scherm donderen, maakt je gemoedsrust er niet beter op.


We vroegen die rooien 'komen jullie buiten spelen?' Trappen ze altijd in.

1024 X 768 OP EEN P 233

Laten we met het simpelste gedeelte beginnen: de graphics. CEW ziet er fraai uit en eist desondanks weinig van je PC. Goed nieuws dus voor de vele gamers die opgezadeld zijn met een 'verouderde' PC. Je kunt de resolutie op een P II 233 met een gerust hard opschroeven naar een ijzingwekkende 1024 x 768 en daarvoor is niet eens een 3D kaart nodig. Juich echter niet te vroeg want voor wat, hoort wat natuurlijk. Zo is het in CEW niet mogelijk om in te zoomen en ook kan het perspektief niet veranderd worden. Nadeel hiervan is dat je steeds maar een fraktie van de map waarop je speelt in beeld hebt en dat is lastig als je snel tussen verschillende troepen wilt switchen, maar daarover later meer.
De gebouwen zijn van een uitzonderlijke schoonheid en misschien nog wel gedetailleerder als in Age of Empires 2. De manschappen bewegen daarentegen houterig en zijn in grote groepen moeilijk te herkennen. Ronduit storend zijn de poppetjes die gewoon door een huis heen lopen of zich achter een gebouw verstoppen. Die vind je dus niet meer terug, aangezien er geen cirkeltje om hen heen staat. Slordig!


Na al dat oorlogvoeren genoten de soldaten van een welverdiende vakantie.

IMMENSE MAPS

CEW biedt veel mogelijkheden; je kunt kiezen uit tien missies en vier campagnes of je maakt in de Editor mode je eigen missie.
Zowel bij de missies als de campagne betreft het historische oorlogen. Waar je bij de missies steevast van scratch af begint en als uitgangspunt het totale vernietigen van de vijand hebt, daar werk je in de campagnes opdracht voor opdracht af. Faal je bij een opdracht dan is het einde spel.
Tien missie en vier campagnes lijken op zich niet veel maar dat wordt gecompenseerd door de uitgestrektheid van de maps. Je hebt een minuut of twee nodig om een soldaat van boven naar beneden te laten lopen. Nadeel van deze immense maps is dat de ruimte tussen de troepen en je stad vaak te groot is en dat je soms walgelijk lang loopt te speuren naar vijanden.

GRIEZELIG

Het realisme van de game is griezelig. Je kunt honderden verschillende gebouwen neerzetten en tientallen verschillende units creëren. Elk land heeft daarbij zijn karakteristieke eigenschappen. Bouw je dus een nederzetting voor de Nederlanders dan

GSC Gameword / CDV / Mediamix Benelux / www.cossacks.de




Engelands-Spanje: 2-1 in blessuretijd.


Ga als de donder van onze brug af, anders vallen er klappen!

zie je typische Hollandse kerken en woonhuizen verrijzen en boeren en soldaten in typische Nederlandse kledendracht rondlopen.
Het realisme is ook in de gameplay zelf verwerkt. Je voert het bevel over een complete gemeenschap en kan je dus niet puur op oorlogvoeren richten. Immers, als je geen voedsel of goud meer hebt, worden je soldaten ontevreden en zullen ze wellicht massaal gaan deserteren. Zelfs een gebrek aan ijzer kan fataal zijn, aangezien er dan geen kogels meer gemaakt kunnen worden.
Het is daarom zaak een selfsupporting society op te zetten en daar gaat tijd in zitten, veel tijd. Je moet er op rekenen dat je wel een paar uur aan het klikken bent, voordat je de eerste veldslag zult leveren. En niet alleen omdat je de gemeenschap eerst op poten moet zetten, ook het trainen van je leger kost veel tijd en goud en zonder training maakt jouw leger geen schijn van kans tegen de geavanceerde AI van de vijand.

STRATEGIE

De veldslagen die je uiteindelijk gaat voeren, vergoeden gelukkig veel. Je kunt enorme legers, bestaande uit diverse eenheden (te paard, te voet, per schip, met of zonder kanon) op elkaar afsturen.
Strategisch inzicht is van groot belang bij de battles en het simpel overpoweren van de tegenstander levert doorgaans geen overwinning op. Ik had zelfs het idee dat de CPU automatisch een aanval uitvoert als je te veel soldaatjes aan het oppotten bent.
Je geeft de verschillende aanvals- en verdedigingsformaties aan via de officier. Het is zaak om daarbij goed te letten op de samenstelling van zowel je eigen troepen als die van de vijand.
Heeft de vijand bijvoorbeeld veel ruiters, dan wil een flink salvo van jouw geweerschutters wel eens helpen en laat je de piekeniers wat achteraan staan, bedenk dan dat juist die piekeniers ideaal zijn voor een snelle verrassingsaanval op een vijandelijk fort.
Ook de terreingesteldheid moet je laten meewegen in je plannen. Schutters die op een heuvel staan, knallen met hun oude musketten verder, terwijl een kanon over een klein bergje of de muur van de stad heen kan schieten.

TÉ DIEP

Diepe gameplay kan soms ook té diep zijn. Ondanks de uitgebreide tutorial zal een beginneling (te) vaak op zijn bek gaan. Daarvoor is de AI van de vijand, zelfs in de makkelijkste mode, te sterk. Ze laten je geen minuut met rust en weten op een of de andere manier steeds jouw zwakke plekken in de verdediging te vinden. De balans is op dat gebied wat zoek. Verder irriteert het beperkte gezichtsveld als je aangevallen wordt. Omdat het spel je pas erg laat waarschuwt voor opduikend gevaar, zwiep je iedere keer weer in paniek met je muis rond als je de eerste schoten hoort vallen.
Daarnaast is het managen van jouw volk soms te complex; je moet de gegevens van je grondstoffen in de gaten houden, je mannetjes aansturen (want die gaan soms spontaan zitten niksen), koren planten, manschappen aanmaken, nieuwe technieken ontwikkelen, upgrades kopen en je soldaten op pad sturen (het liefst in verschillende groepen). Oef!
Een ander minpunt is de Sound; er bestaat een belachelijk grote tegenstelling tussen de sfeervolle muziek (elk land heeft zijn eigen liederen) en de uiterst saaie gamegeluiden. Verder bugten de online mogelijkheden flink. CDV heeft al laten weten dat er een patch komt.


Toch werkten enkele soldaten tijdens hun vakantie gewoon door.


Verrassingsaanval van blauw vanuit de linkerflank (voor de lezers rechts).


Als het mais twee kontjes hoog is helahi, helaho!

EA Sports / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.easports.com

PLAYSTATION

JEROEN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
7	6	8	72

Jammer van die suckende Freesyle mode want verder is Supercross best te pruimen, zeker gezien de uitstekende besturing.

SUPERCROSS

Sta je van de natuur te genieten, komt er zo'n knetterende idioot langs!

Schat, ik kom wat later thuihuihuihuihuis!!!!

De tweewielers zijn populair de laatste maanden: Ducati World, Dave Mirra, Jeremy McGrath, Moto GP en nu Supercross. Is ie ook super?

Zoals je al had vermoed gaat 't hier dus om een motorcrossgame, een tak van sport waarbij de stuurmanskunst centraal staat. Dat brengt me gelijk bij een van de sterkste punten van deze game: de besturing.



Zeg collega, hoe hou jij de kleuren van je shirt zo fris?



Krijg jij ook zo'n pijn in je reet van die vierkante banden?

De meeste motorcrossgames stranden op dit punt omdat het bijna onmogelijk lijkt om de handeling van deze tweewielers in een game te stoppen. Bij EA hebben ze gekozen voor een arcade-feel. Dat gaat natuurlijk ten koste van het realisme maar houdt tegelijk wel in dat de game heel wat vergefelijker is en dat komt de speelbaarheid ten goede. Zo kun je niet uit de baan vliegen en kom je na een jump in bijna alle gevallen weer op twee wielen terecht.

DRIFTEN

De parkoersen die je tegenkomt lopen uiteen van de bekende indoorbanen voorzien van vele jumps en scherpe bochten tot de wat grotere buitencircuits.

Had ik bij Jeremy McGrath nogal wat moeite om zonder botsingen met de boarding een bocht door te komen, bij Supercross is dat verleden tijd. Dat komt allemaal door de driftknop, te vergelijken met de driftknop van Excitebike 64 (je weet toch?).



Alleen voor mannen met ijzeren ballen en watervaste mascara.

Met behulp van deze button glij je gemakkelijk de haarscherpe bochten door en dat is een bijzonder prettige ervaring.

FREESTYLE

De game is opgedeeld in verschillende kampioenschappen, onderverdeeld in een aantal wedstrijden. Die wedstrijden bestaan uit de normale wedstrijden op een indoor- en een outdoorbaan maar ter afwisseling zijn er ook freestyle wedstrijden, waarin het de bedoeling is om binnen drie minuten de meeste punten op de borden te brengen. Iedere rijder krijgt drie maal de kans om dat te doen en de laagste score wordt niet meegeteld.

Hoe leuk en afwisselend freestyle ook klinkt, het is van hetzelfde niveau als de grasmat in de ArenA. Met andere woorden: freestyle sucks. Je doet niets meer dan een knop indrukken om vervolgens een richting aan te geven en huubhuubhuubbarbatruuk.

DAMES

Het is weliswaar mogelijk om Supercross met z'n tweeën te spelen maar helaas is de Two Player mode niet erg uitgebreid en kun je alleen een

Is vet moeilijk hoor, zo achteruit die helling af.

keuze maken uit een single race of die (geen reet voorstellende) freestyle.

Verder zit de game weer vol met een aantal prominente supercross mannen en vrouwen (jawel). Niet dat je enorme babes hoeft te verwachten, dit is een keiharde sport en ze maken echt geen pitstop om de mascara opnieuw aan te brengen of om een gebroken nagel in het gips te zetten.

De namen zijn natuurlijk alleen bekend bij de liefhebbers van deze sport maar dat maakt verder geen bal uit omdat geen van de dames of heren stats heeft; ze zijn allemaal gelijk en het ligt dus helemaal in jouw handen om de man of vrouw naar keuze naar de titel te crossen.

Mocht je echter niet tevreden zijn met het assortiment van coureurs dan kun ook nog je eigen coureurtje in elkaar flansen.

PC CD-ROM

Black Isle Studios / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393555 / www.infogrames.com

SCORE 85

GRAPHICS 9 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8





ICEWIND DALE
HEART OF WINTER

Vorig jaar noemde ik Icewind Dale een leuk opwarmertje voor Diablo II en Baldurs Gate II. Maar Icewind Dale was veel meer dan dat, sterker, de game was zo succesvol dat Black Isle een add-on pack in elkaar heeft geknutseld.


In de put zitten, kent u die uitdrukking?

In Icewind Dale: Heart Of Winter moet je als speler weer heel wat icy lokaties afspeuren, krijg je veel hack and slash aktie voor je kiezen en mag je natuurlijk weer kwistig met magie strooien. Je kunt je reisgezelschap rechtstreeks importeren in HoW en daar wederom op queeste gaan.
Volgens de designers staat er zo'n twintig à dertig uur extra gameplay op je te wachten en dat is behoorlijk wat voor een add-on. Ik heb de game nu zo'n achttien uur gespeeld en al weer last van een lamme muisvinger, maar ik heb nog niet de indruk dat ik alle avonturen heb volbracht.
Zorg voordat je aan HoW begint echter wel dat je een experience level van negen of hoger hebt anders kun je het wel vergeten, de tegenstanders zijn namelijk behoorlijk pittig.

BARBAARS

De verhaallijn volgt netjes die van de vorige game en het komt er op neer dat de barbaren in opstand, demonen en alle stammen zich verenigen voor een grote bloody war. Dat allemaal omdat de mysterieuze barbarenleider uit de dood is herrezen. Een shaman vertelt je dit en het is aan jou om in te grijpen voordat de hel losbreekt. Daartussen door fietsen natuurlijk de nodige nieuwe monsters en bad guys waar je flink mee kunt battelen.

ICEWIND GATE

Het goede nieuws is dat deze add-on de game echt op een nog hoger niveau brengt. Je vindt er alle technische goodies die Baldur's Gate II ook heeft. Dus een verbeterde engine, hogere background art (32 bit), naast 640 x 480 ook 800 x 600 resolutie en de mogelijkheid om alle inventory menu's weg te klikken en van het volledige scherm te genieten. Ook de AI en pathfinding is geoptimaliseerd. HoW ziet er dus nog beter uit en het artwork en het leveldesign van het origineel was al zo goed. Oh boy!

GENOEG NIEUWS

Ook inhoudelijk mag je nieuwe dingen verwachten. Ten eerste zijn er natuurlijk nieuwe lokaties: er is een moeras met een angstaanjagende begraafplaats in het midden, het mysterieuze kamp Lonelywood, een enorme barbaren fort en ga zo maar door.
Het artwork is echt super cool en sfeervol en met name de ijzige sfeer is weer perfekt getroffen. Als je na uren ronddolen in ijsgrotten, over besneeuwde hoogvlakten en door bevroren spelonken eindelijk weer een binnenlokatie aantreft, schittert het oranjebruine interieur van bibliotheken en ridderzalen je behaaglijk tegemoet.
Nieuwe lokaties vragen om nieuwe monsters en ook die zijn van de partij. Veel brute barbaren, ijstrollen, ijsgolems, een poolworm, poolberen, wolfgeesten en zelfs draken die ijs spuwen.
Gelukkig hebben de leden van je reisgezelschap ook weer extra powers en spells. Zo kan de druïde in nog meer beesten veranderen en kun je sowieso rekenen op 52 nieuwe spreuken (!). Al met al genoeg nieuwe goodies voor de Icewind Dale fans.


Doe maar met slagroom.


Slaap reusje slaap, daar buiten loopt unuuhh...


Hier is 't tenminste lekker warm.



■ GameFreak / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.pokemon.com/games/goldsilver.html

GAME BOY COLOR ■

DRE

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
9	7	9	90

Uitmelken? Ja, maar dan wel met twee prachtige titels, volgestouwd met nieuwe features, nieuwe levels en natuurlijk nieuwe Pokémon! Allebei absolute must-haves voor de Pokémon-fan.



■ *Nintendo vond het weer de hoogste tijd dat de Pokémon fans een nieuwe lading van hun zuurgespaarde centjes afstaan aan de Japanse spelletjesgigant en komt op de proppen met twee gloednieuwe Game Boy titels.*

Na de welbekende Red, Blue en Yellow edities is het nu de beurt aan de Silver en Gold versies. De twee games treden dan weliswaar in de voetsporen van hun sterk op elkaar lijkende voorgangers maar bieden een groot aantal leuke nieuwigheidjes, waardoor ze elke fanatieke Pokémon-freak een gat in de lucht zullen laten springen.
Na een paar uur met de games doorgebracht te hebben moet ik gewoon toegeven dat deze games goed zijn, erg goed zelfs. En dat uit de mond van iemand die gewoonlijk stijl achterover slaat bij een game waarin een jongetje 's ochtends vroeg wakker wordt in zijn bed, want zo openen natuurlijk ook de nieuwe Pokémon titels.
Nadat je je naam, datum en tijd hebt ingevoerd kan het avontuur beginnen. Je character trekt de wijde wereld in om de beste Pokémon trainer van de aardbol te worden. Je gaat op zoek naar Mr. Pokémon, want die schijnt een interessante ontdekking te hebben gedaan. Professor Elm laat je eerst nog even kiezen uit een drietal Pokémon en dan ben je er klaar voor!



Wist je dat je Pokémonplaatjes naar de PU kunt sturen voor Ed z'n kindjes?



Vind jij die Digimon ook van die na-apers?

RUILEN

Zoals je weet draaien alle titels om het verzamelen van alle Pokémon en dat is nu nog lastiger want de nieuwe versies voegen maar liefst zo'n 100 gloednieuwe beestjes toe aan de bestaande 151 Pokémon uit de voorgaande games.
Uiteraard kun je je Game Boy Color weer linken om je Pokémon te ruilen met andere gamers of ze tegen elkaar te laten vechten op leven en dood en kun je de Gold en Silver versies ook weer linken met de Red, Blue en Yellow games, maar aangezien de oude Pokémon natuurlijk veel hogere experience levels hebben, kan dat pas later in het spel. Anders zou het wel heel makkelijk worden toch? Wel jammer dat je je Pokémon niet kunt spelen in Pokémon Stadium, hiervoor moet je wachten tot de sequel hiervan wordt uitgebracht.

INTERNE KLOK

O ja, ik had het over nieuwe features. De leukste is denk ik toch wel de interne klok. Doordat je in het begin van het spel de juiste tijd instelt weet je Game Boy altijd hoe laat het is en dat heeft weer invloed op de Pokémon. Die hebben namelijk elk een eigen ritme, waardoor het nog lastiger wordt om ze te vangen. Je moet 's avonds spelen om de NachtPokémon te pakken te krijgen, terwijl anderen juist vroeg in de ochtend hun nest uitkruipen. Soms moet je op een bepaalde tijd op een bepaalde plek zijn, anders mis je de aktie en dan moet je weer een week wachten.
Andere features zijn de acht gloednieuwe Gymleaders die moeten worden verslagen, de uitgebreide PokéGear, die nu een radio, een telefoon, een kaart en een klok bevat en de rugzak die je helemaal kan volstouwen met items, machines en Pokémon ballen en die veel makkelijker te gebruiken is dan in de voorgaande games. Daarnaast is het steen, papier, schaar-combatsysteem uitgebreid tot maar liefst zeventien items in plaats van drie!
Ook kun je sommige Pokémon niet vangen maar kweken door verschillende Pokémon bij elkaar te zetten. Een van de baby's die je zo kan krijgen is Pichu, de voorloper van Pikachu.

SUPER

En dan zijn daar natuurlijk de graphics die er in de Silver en Gold versie wel errug lekker uitzien. De animaties zijn leuker, de graphics wat gedetailleerder en het hele spel lijkt gewoon een stuk kleurrijker en realistischer, vooral omdat het zich in real-time afspeelt. Wordt het bij jou buiten donker, dan wordt het op de Game Boy ook donker. Komt bij jou de zon op dan gebeurt dat in de game ook.
Daarnaast geven alle nieuwe funkties de game weer een hele nieuwe feel en zal elke trouwe Pokémon fan gegarandeerd maanden aan zijn Game Boy zitten gekluisterd.



Kom maar op als je slurft!



Verrek, HP zat ook al met sluikreklame in Theme Park Inc!



Jou zou ik wel in m'n Pokéballetje willen doen.

PC CD-ROM

SCORE 83

GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	9

FOTD is een Age Of Empires kloon maar ziet er toch zeer geloofwaardig uit. Het spel heeft diepgang maar is tevens laagdrempelig genoeg voor beginners.



THREE KINGDOMS FATE OF THE DRAGONS

Three Kingdoms: Fate Of The Dragons laat zich het best omschrijven als een Chinese Age Of Empires. Sambal op uw kloontje?

2D OF 3D?

Geruchten gaan dat de nieuwe Age Of Empires (nummertje drie) helemaal 3D wordt. Net zoals bij de nieuwe Dune strategygame zal dat binnen een paar jaar standaard zijn. Dat er toch nog steeds 2D, isometrische strategygames uitkomen, wil niet zeggen dat die dan maar meteen achterhaald zijn.
Integendeel zelfs; Three Kingdoms: Fate Of The Dragons ziet er behoorlijk goed uit en speelt prima. Niet zo vreemd want Age Of Empires stond min of meer model voor deze civilisatie RTS van Eidos.

HAN OF JAN?

FOTD (Fate Of The Dragons) behandelt de geschiedenis van de Chinese Han Dynastie rond 206 voor Christus tot 220 na Christus. Het had niet veel gescheeld of die dynastie had de Jan Dynastie geheten, maar dat vertel ik later nog wel een keer.
In deze periode is de keizer net gestorven en het land verkeert in een chaos. Drie machtige warlords claimen de troon en een oorlog is onvermijdelijk.
Het spel is gebaseerd op een eeuwenoud boek en wel Lou Guanzhong's Romance of Three Kingdoms uit de 14e eeuw en een van de belangrijkste epische oorlogsverhalen uit die tijd dat in China nog steeds als een klassieker wordt beschouwd. Met romantiek heeft dit verhaal en spel echter weinig te maken, met researchen, mijnen, bouwen en heftige battles des te meer..

ALTIJD MAAR WERKEN

Oké we gaan van start, de game kiest een van de Warlords: Cao Cao, Lui Bei of Sun Quan en we beginnen lekker te Chinezen.
Echter, zonder een goede economie geen goede oorlogsmachine en de resourcement-faktor in FOTD is behoorlijk uitgebreid. Dat betekent niet hetzelfde als moeilijk maar je moet wel zorgen dat alle facetten van de resourcement onder controle zijn. Zo heb je een heleboel workers nodig die hout, graan, vlees, wijn, metaal, goud en algemeen voedsel voor je maken. Dat laatste vind ik een beetje raar want wat is graan, wijn en vlees dan? Geen voedsel of zo? Nou ja, het zal wel. Hoe dan ook, hiervoor heb je boerderijen nodig, workshops een opslagruimte enzovoorts, en voor de vestigingen is weer hout en metaal nodig.
Dit is allemaal de usual stuff waarbij verschillende vormen van voorzieningen elkaar beïnvloeden. De workers zijn erg belangrijk en meestal kunnen er vijf workers per gebouw werken. Die kun je dan afzonderlijk verschillende taken geven of na een tijdje een andere taak in de maag splitsen. Ook kun je ze om laten scholen tot soldaat op de militaire academie.


Wil iemand even bingo roepen, als ie m'n lenzen gevonden heeft?


De hoofdenrover heeft weer toegeslagen.


Hé pottenbakkertje, heb jij iemand met twee stenen hoofden zien lopen?


Hé mannen opschieten, er staan hier nog twee biertjes in de ijskast!

Overmax / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.com/gss/legacy/fateofthedragon/

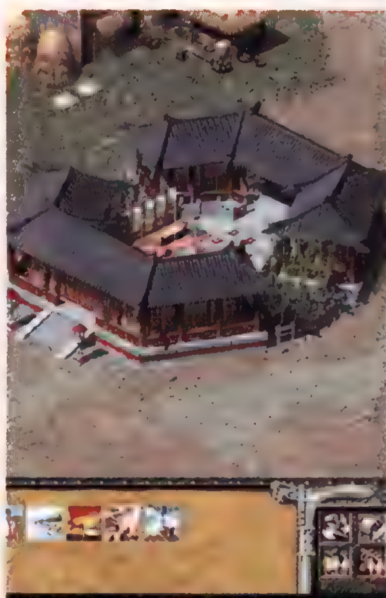


WINST

FOTD is meer dan een C&C of een Warcraft; het is een echte Age Of Empires game omdat je op verschillende manieren kunt winnen. Je kunt je diplomatie optimaal uitbouwen en daarmee winst boeken, je kunt ook zorgen dat alle merchants naar jou toekomen om te handelen, waardoor rivaliserende steden geen of minder handelswaar krijgen.
Erg belangrijk is dat je verschillende belastingkantoren in handen krijgt én in handen houdt. Dit kun je bewerkstelligen door wat soldaten in de buurt te stationeren en zo controle te houden. Eenmaal de baas over zo'n kantoor, kun je in die regio belasting gaan heffen en zo krijg je weer meer geld in het laatje. Geld om te researchen en een zware oorlogsmachine op poten te zetten, want hoe je het wendt of keert, iedere gamer zal toch willen battelen.

BESTORMEN OF UITHONGEREN?

Oorlog voeren vormt dan ook een belangrijk onderdeel van FOTD. Ook hier is genoeg aanvoer van voedsel erg belangrijk; te weinig voedsel heeft tot gevolg dat je troepen hitpoints verliezen en dat maakt ze slapper.
Een goed middel om dit te voorkomen is het opslaan van kampementen in de buurt van je targets. In deze mobiele tenten kunnen je soldaten eten en drinken vinden en zo op krachten komen, maar ook een tent is geen hoorn des overvloeds dus zorg ervoor dat er genoeg te bikken blijft.
Een sneaky taktiek is om er juist voor te zorgen dat een vijand weinig voedsel krijgt. Je kunt hem uithongeren en pas gaan aanvallen als deze al behoorlijk verslapt is. Veel geld en hout geeft je ook de mogelijkheid om een enorm leger van katapulten, ladders, oorlogswapens en warriors te produceren.
Bovendien kun je in de National Academy voortdurend research plegen voor nog betere uitvindingen voor je voedselketen, diplomatie, handel en strijdkrachten.
Later krijg je ook boogschutters en ruiters. Een leuk detail is dat je een vijand kan killen en vervolgens zijn paard kan berijden. Echt spectaculair is het bestormen van een grote stad waarbij de stadsmuur ook een rol speelt. Je kunt op die stadsmuur vechten of vandaar met boogschutters je vijand bestoken.
FOTD is kwa uiterlijk niet revolutionair maar ziet er in 2D prima uit. Met name tempels en belangrijke gebouwen mogen er zijn. Het spel ondersteunt daarbij 1024 x 768.
Het geluid is oké; grappig is dat belangrijke boodschappen, nieuwe uitvindingen of een getrainde eenheid vergezeld gaan van een gong geluidje. Verder brabbelen je eenheden Chinees en niet stoer Amerikaans zoals bijvoorbeeld in de PS2 game Kessen.
FOTD zit voor het overige ook goed in elkaar; van iedere Warlord vind je een uitgebreide biografie en ook alle speciale gebouwen en uitvindingen stammen daadwerkelijk uit de tijd van de Han Dynastie. Had het in de Jan Dynastie gespeeld, dan waren die uitvindingen vele malen belangrijker en beter geweest, maar dat vertel ik je later nog wel een keer...


De National Academy is de plek voor research.


Oké jongens, afstijgen en schoenen onder de kapstok als je naar binnen gaat.


Iemand trek in hete ballen?


Laagdrempelig spel volgens Jan maar de stadswachten snappen er niks van.


Strijd voor een betere cao.

PC CD-ROM

Data Becker / Easy Computing / www.game-america.com/

SCORE 77

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8	8	7

America is geen vernieuwende game, wel een vermakelijke. De afwisselende campagnes, de uitgebreide missies, alsmede de pittige tegenstand, zorgen voor een dikke voldoende.

JAN

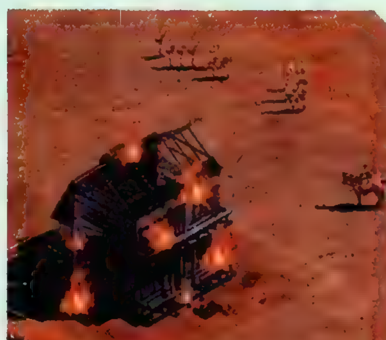
AMERICA
NO PEACE BEYOND THE LINE!

The Good, The Bad & The Ugly ontmoet Dances With Wolves, alleen dan met een flinke scheut strategie. Voilà, de ingrediënten voor de Western strategygame America.

Strategiegames komen in vele soorten en maten. Ik heb nu al legio varianten onder mijn neus gehad: RTS in space, in de verre toekomst, in de nabije toekomst, in fanatsy settings, in de Middeleeuwen, met Maya's, met Vikingen, tijdens de WO II, met Romeinen...
Nog nooit speelde ik echter een RTS game die zich afspeelt in het Wilde Westen, om precies te zijn in de periode 1820 - 1890, de tijd dat Amerika allesbehalve een natie van Verenigde Staten was.
De game omvat onder andere de trek naar het westen en dus de confrontatie met diverse Indianenstammen en de latere burgeroorlog tussen North & South.
Kwa gameplay is het een combi tussen C&C en Age Of Empires want, zo zullen de makers gedacht hebben, soms is het beter je game te enten op bewezen toppers dan zelf het wiel proberen uit te vinden en keihard op je bek te gaan.

VIER PARTIJEN

De crux in America zit 'm in het gegeven dat je wel vier verschillende campagnes kunt spelen: die van de Indianen, Mexicanen, Outlaws en Settlers. Iedere campagne is weer anders omdat de eenheden en de uitwerking ervan keer op keer een verschillende benadering vragen.
Zo zijn de Indianen niet opgewassen tegen de pistolen van de Settlers in één op één situaties maar in grote getale te paard zijn de Roodhuiden haast onverslaanbaar. Bovendien kunnen Indianen zich beter camoufleren en door bossen kruipen, terwijl de Settlers er met hun karavanen omheen moeten.
De Outlaws moeten hun heil elders zoeken en kunnen het een en ander stelen. De Mexicanen zijn een beetje lui en hebben niet zo'n landjepik drift als de Settlers en de Outlaws. Ze zijn meer verdedigend, doen veel met handel en kunnen met goud anderen voor zich laten vechten en zelfs de vijand omkopen. Zo heeft iedere kant voor- en nadelen. De Indianen hebben als enige magie via hun medicijnmannen maar de Setllers kunnen later weer vette kanonnen maken.


Met de vlam in de pijl, cross ik door het hele land.


Er vallen plaatselijk wat buien en dooien.


Zelfs het Wilde Westen kende al hangjongeren.



TANK RUSH

America is behoorlijk pittig; niet wat betreft de besturing of het trainen en bouwen van eenheden, nee, het is vooral de tegenstander die het je enorm lastig maakt. Met name de Natives campagne hebben behoorlijk wat tricky levels en keer op keer werd ik afgeslacht. Pas toen ik na een keer of tig een beetje uit mijn hoofd had geleerd wat de vijand zou gaan doen, kwam ik verder. De andere campagnes zijn wat makkelijker maar vereisen nog steeds een bijna foutloze manier van spelen.
Sowieso kreeg ik de indruk dat de vijandelijke units, vooral op het gebied van pathfinding en formaties, slimmer waren dan mijn eigen eenheden, en wil je dan winnen dan komt het toch weer neer op zoveel mogelijk eenheden trainen en de vijand met een overkill aan troepenmacht overrompelen. Het tank-rush-element dus waarbij de taktiek op de achtergrond raakt. Een beetje jammer wat mij betreft maar over het algemeen heb ik me best vermaakt met America.


Ugh, mij weten zeker, hier ergens brede rivier.


Op de camping in Valkenbrug tijdens het hoogseizoen heb je meer ruimte.


De Settlers hebben steun van de US Army.


Zijn dat wilde koeien of zo?

Electronic Arts/ Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com/undying/

PC CD-ROM

JAN

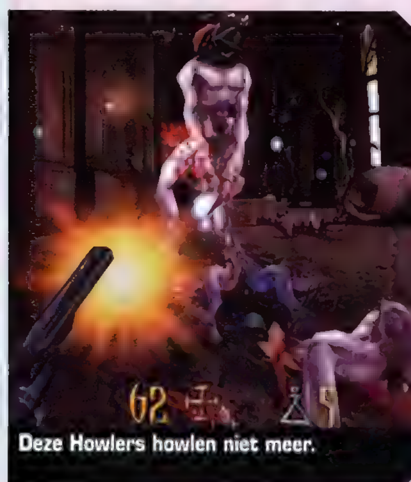
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
9	8	9	84

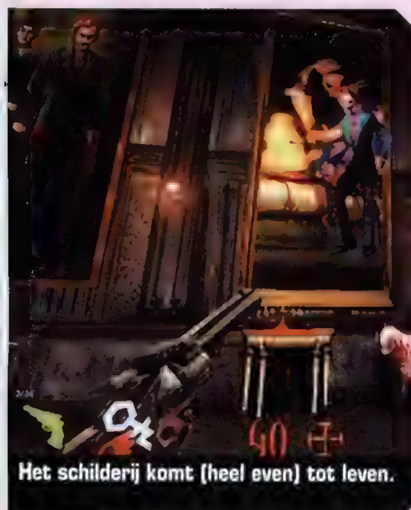
Lange tijd heeft een game me niet meer zo bij de keel gegrepen als Clive's Barker Undying, een hele goede shooter die je echt de stuipen op het lijf jaagt.

Clive Barker's Undying

Net nu ik No One Lives Forever uit heb gespeeld, krijg ik Undying op m'n bordje en da's mooi want ik zat net verlegen om wat vers shooter bloed. Toch is Undying alles behalve een reguliere shooter.

Het verhaal omtrent CBU (Clive Barker's Undying) komt in het kort hierop neer: in het Ierland van 1920 vraagt een oude vriend Jeremiah aan jou (Patrick Galloway) om hem te helpen met een 'familiekwestie'. Jeremiah wordt geteisterd door een familievloek waarbij zijn overleden familie en voormalige bedienden hem in de vorm van geesten en demonen lastig vallen.
Ze willen dat de zieke Jeremiah - als ie eenmaal gestorven is - zich ook als kwade demon aansluit bij de familie om zo evil over het land te verspreiden. Jeremiah ziet dat niet zitten en Galloway die beschikt over occulte krachten, moet proberen de demonen voorgoed naar de hel te verbannen.


Deze Howlers howlen niet meer.


Het schilderij komt (heel even) tot leven.

ATMOSFEER

De gameplay valt uiteen in klassieke shooterfun en het gebruik van magische spreuken. De vijanden zijn echter behoorlijk slim en door de levels heen rennen is dus geen slimme taktiek.
De engine is een aangepaste UT en die zorgt voor heel wat mooie plaatjes. Aangezien alle levels behoorlijk donker zijn, spelen niet alleen je ogen maar ook je oren een belangrijke rol bij het lokaliseren van de gevaren.
De sfeer is loeispannend; diverse monsters zoals hellehonden, skeletten en zombie-achtige holbewoners sneaken en sluipen door de duisternis, fraaie schilderijen veranderen opeens in weerzinwekkende moordtaferelen en ook de in-game tussenfilmpjes bezorgen je kippevel zoals je dat zelden zal hebben gevoeld.


Hé trekbeer, je sik staat in de fik.


Welke pummel stoort me tijdens m'n lunch?


Hoor ik dat goed, vind jij de PU nieuwe stijl niet mooi?!

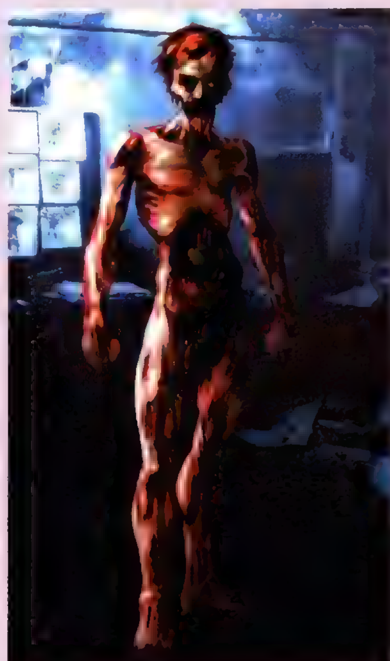
PETJE AF

De wapens zijn leuk en de spreuken behoorlijk omvangrijk. Met name de Scyre Spell, waarmee je zwarte magie, alternatieve dimensies, aanwijzingen en gebeurtenissen uit het verleden kan zien, versterkt de sfeer en verdiept de verhaallijn.
Natuurlijk kun je niet iedere kamer of omgeving "Scyren" maar wanneer je een indikatie krijgt dat je de spreuk kan gebruiken, zul je een koude rilling langs je ruggengraat voelen opkomen. En dat is misschien wel de grootste verdienste van CBU; het is een spel dat gedurende de hele game de ijselijke spanning weet vast te houden en daarvoor neem ik mijn PU-petje af.

ONLINE PATCH

Waar ik wel behoorlijk teleurgesteld over was, was het ontbreken van multiplayer en online mogelijkheden. De snijdende horrorsettings lijken zich toch uitstekend te lenen voor multiplayer maps en ook de combi tussen spreuken en guns kan online voor een behoorlijke origineel fraqfest zorgen. Natuurlijk is de hoofdmoot van Undying de sterke en angstinboezemende singleplayer ervaring maar een echte shooter zonder multiplayer is toch wel een minpunt.
Gelukkig kreeg ik vlak voor het ter perse gaan van dit nummer een mailtje van de programmeurs dat de online en multiplayer optie wel degelijk voorzien is en dat Undying deze mogelijkheden gewoon zal ondersteunen. Alleen dan wel als update of patch die je dan een week of zes nadat de game in de winkel ligt, moet downloaden.
Ik denk dat ik maar even snel een paar howlers ga afknallen om mijn irritatie hierover af te koelen...


Nee bedankt, we doen het onderhoud van de tuin altijd zelf.



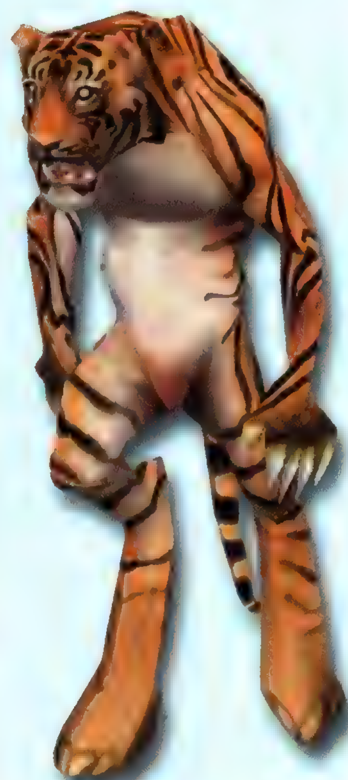
PC

SCORE 95

GRAPHICS	8	SOUND	9	GAMEPLAY	10

Black & White is een goddelijk spel. Als je dit jaar slechts één game koopt, laat het dan deze zijn. Black & White zal je niet teleurstellen.





BLACK & WHITE

Black & White ligt nu of over een paar dagen in de winkels. Oftewel, de PC-game van het jaar is gereleased!

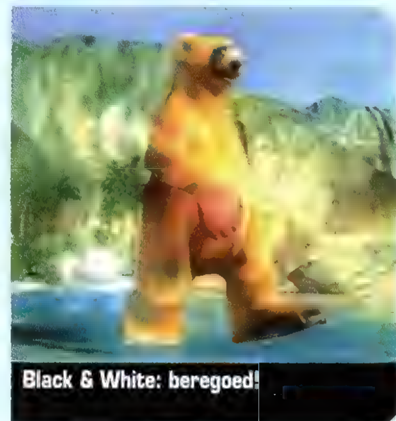
Black & White heeft de gamescommunity maandenlang in een ijzeren greep gehouden. EA raakte in paniek want B&W moest nog dit boekjaar mee. Kwam de game wel af voor eind maart? Lionhead Studios maakte 14 uur per dag om alle bugs uit de game te halen. De wallen van Molyneux en zijn team zijn inmiddels zo diep dat je er met een touwladder in kunt afdalen.
Er waren gamesbladen die van armoede maar Engelse artikelen gingen vertalen om zogenaamd de game als eerste te hebben gereviewd. Kan het triester?
En dan natuurlijk de gamers zelf. De hondstrouwe Molyneux fans die maar bleven wachten en wachten en wachten, tot ze eindelijk een felbegeerd exemplaar van Black & White in hun handjes konden vastpakken. Het wachten is over, we kunnen met zijn allen weer normaal gaan doen: Black & White is uit!

AAP OF TIJGER?

Ook ik ben blij, zeker toen de bèta versie zo'n dikke maand voor de officiële release op mijn deurmatje viel. Nu heb ik de game natuurlijk bij Lionhead Studios gespeeld maar in een kamer waar Molyneux en nog vijftien programmeurs zitten te zweten, voel je je toch minder op je gemak dan thuis in eigen setting. Ik sloot me dan ook een paar dagen op en mijn wereldje bestond alleen nog maar uit B&W.
Nu wist ik al dat de game goed was maar B&W is me blijven verbazen. Met name het opvoeden en handelen van je wezen is gewoon zo uitgebreid... Speelde ik in Engeland met het Aapje, deze keer speelde ik met de Tijger en die speelt toch weer behoorlijk anders. Een Tijger leunt ook iets meer naar Black dan naar White ook al kun je hem zo lief en goedig opvoeden als je zelf wilt.
Met name in vechtsituaties is hij erg goed. Ik heb menig robbertje met een ander wezen van een andere stam gevochten maar mijn Tijger met z'n scherpe klauwen bleef onverslaanbaar!
Toch ligt alles open; je kunt van je wezen een vals, krom lopend, grommend monster maken, een oplichtende, hemelse, helpende reus of een beetje er tussenin.

IETS MEER BLACK DAN WHITE?

Stiekem lijkt de game wel iets meer naar Black dan naar White te neigen. Toch zul je nooit geforceerde beslissingen hoeven te nemen maar het spel zit nu eenmaal vol geintjes waardoor je soms bijna wel Black móet zijn.
Zo begint er op een gegeven een groep vissers te zingen om hout voor een boot. Ze blijven echter zo lang dat irritante liedje zingen dat je dit Urker mannenkoor het liefst met een rots zal willen pletten en hun te bouwen boot erbij. Op een ander moment werden er bewoners van mijn stam ernstig ziek. Wat doe je dan? Je kunt een geneesmiddel trachten te vinden, dat kost tijd en energie. Je kunt de zieke mensen negeren maar ook oppakken en in zee gooien. Hard maar wel de meest praktische oplossing. Dergelijke afwegingen vormen de rode draad in B&W en houden de game van begin tot eind boeiend.


Black & White: beregoed!

Lionhead Studios / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.bwgame.com




Nooit wijzen hè!


Op weg naar Leeuwarden zeker?


De scheve toren van Zebra.


En noem me nooit meer Roodkapje!


Knap hoor maar kun je ook melk geven?

ONLINE & MULTIPLAYER

Online en in multiplayer zijn er natuurlijk ook tal van mogelijkheden. Zo kunnen er clans gevormd worden. Je kunt je wezen helemaal onder tatoeëren met symbolen of zelf symbolen verzinnen. Zo krijg je bijvoorbeeld gevechten tussen de Kwade Koeien clan en de Blije Beren bende om maar eens iets te noemen.
Ook krijg je allemaal spontane minispelletjes voor je kiezen. Je kunt als God met een andere God een steen gaan overgooien. Just for the fun of it. Als je goed zoekt, vind je ook dobbelstenen (oké, ik verklap het: inzoomen tot helemaal in de school!). Je kunt nu met je wezen gaan dobbelen of met andere spelers online gaan yahtzeeën.
Al deze minigames en open mogelijkheden verlengen het spel natuurlijk. Daarnaast heeft Lionhead beloofd keer op keer nieuwe objekten op het web te posten en misschien zelfs nieuwe wezens.

ONEINDIGE GAMEPLAY

Zeker als Lionhead woord houdt en regelmatige dingen post, kan B&W 'The Sims achtige' taferelen gaan veroorzaken. En als eenmaal de tools worden vrijgegeven, staat de community niets meer in de weg om ook zelf nieuwe speeltjes voor de wezens te maken of nieuwe symbolen te verzinnen. Dit tezamen met de vele secrets in het spel levert een bijna schier oneindige gameplay op. Je kunt je wezens steeds weer nieuwe dingen leren, het spel beloont experimenteren en eigen vernuft en dat is toch wel heel knap gedaan. Natuurlijk kun je ook, nadat je de singleplayer game helemaal in Black hebt gespeeld, de hele game nog eens opnieuw spelen met een ander wezen en dan bijvoorbeeld in White. Dan krijg je echt een heel ander spel.

GIMMICK

Op het allerlaatste moment heeft Lionhead in samenwerking met Logitech nog een gimmick in het spel gestopt. Met behulp van Logitech's iFeel Mouse en de Immersion TouchSense technology kun je bepaalde sensaties 'voelen' (gelukkig zat er bij mijn B&W-bèta een iFeel Mouse bij'). Het zijn subtiele rumbles die je ervaart, zoals bijvoorbeeld vissen die aan je vinger zuigen als je met je Goddelijke Hand in het water tikt of het versnellen van de hartslag als je een upgrade van een spreuk krijgt. Ook wanneer je een zwaar objekt opvangt of pakt, voel je steeds weer een ander soort trilling door de muis. Geinig, maar niet meer dan een gimmick.
Hoewel? Er schijnt een geheime opdracht in het spel te zitten die je alleen maar kan volbrengen met behulp van de iFeel Mouse.
Ik ben hem nog niet tegenkomen dus ik ga weer snel verder zwartwitten....


Wat zeg ik: ijzingwekkend goed.


Nee, duivels goed.


Oké, steengoed dan.


Kortom: simply the best!

PLAYSTATION

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

SCORE 64 | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 6 | SKATE

Een game waarvan 't me achteraf speet dat ik 'm een behoorlijk hoog cijfer had gegeven, is toch wel Liberogrande, Namco's eigenzinnige kijk op het voetbalspel uit 1998.

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL

Ik vond het destijds wel vet om in plaats van een heel nationaal team slechts één speler (die je via de 3rd person view kon volgen) onder de knoppen te hebben. Zo vet dat ik bereid was om de minpunten op de koop toe te nemen. Dom want achteraf gezien was ie, ondanks de zeer originele invalshoek, allesbehalve perfekt.



Ik ben weg, die libero is mij te groot.

Drie jaar na dato hebben we hier dan deel 2 en ik had goede hoop dat Namco onderdelen als het onoverzichtelijke camerawerk en de wat korrelige graphics verbeterd zou hebben. Wel, er zijn inderdaad wel wat verbeteringen ten opzichte van het eerste deel.
Van 32 landen kun nu je bijvoorbeeld met een speler naar keuze een wedstrijd spelen, terwijl dit in deel 1 al van tevoren vaststond. Zelfs de keeper staat ditmaal tot je beschikking! Ik denk alleen niet dan je dan veel van de game zult kunnen genieten. Of je moet zelf keeper zijn of zo.
Ook kun je nu met de L1- en R1-knoppen links- en rechtsom over je schouders kijken zodat je kunt checken waar je medespelers uithangen. Verder is er niet al te veel gesleuteld aan de bediening. Je kunt zelf weer een handjevol moves en akties maken en tevens commando's geven aan je ploeggenoten, zoals passen, slidings maken en schieten op het doel.
De AI is ook weer een beetje opgepept, zodat je redelijk op je teammaatjes kunt vertrouwen wanneer je ze aan hun eigen lot overlaat. Naast de vriendschappelijke wedstrijd zijn er twee toernooien en een league aanwezig en kun je ook nu weer met z'n tweetjes in splitscreen spelen. Leuke toevoegingen zijn het rapportcijfer dat na elke wedstrijd aan je gegeven wordt en de grafiek die aantoont in welke gebieden je het meest opereerde.
Toch is er naar mijn gevoel niet al te veel veranderd aan de onderdelen die het 't meest nodig hadden. Nog steeds zorgt het camerawerk soms voor complete desoriëntatie, omdat je zelfs met L1 en L2 niet altijd snel genoeg bent om te zien waar de bal zich bevindt. Daarnaast is de game er in grafisch opzicht ook niet al te veel op vooruitgegaan. De spelers zijn niet echt mooi vormgegeven en de herkenbaarheid is in de meeste gevallen ook ver te zoeken.



Hij is wel van de tegenpartij maar ik loop me toch maar even vrij.


De Schotten zijn niet echt op schot.

Geconcludeerd mag worden dat Namco een pluim verdient voor hun moed maar dat ze met Liberogrande International nog lang niet zijn waar ze zouden moeten zijn.

PLAYSTATION

Empire Interactive / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.empireinteractive.com/fordracing

SCORE 77 | GRAPHICS 7 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8 | SKATE

Autofabrikant Ford is een van de hofleveranciers van wagens in het race- en rallycircuit maar hebben de Fordjes ook voldoende uitstraling en paardenkrachten om een hele game te dragen?

FORD RACING

Een titel als deze brengt natuurlijk de nodige risico's met zich mee. Ik bedoel, slechts twaalf stokpaardjes uit de Ford-stal, daar zullen we het mee moeten doen. Aan de andere kant is het natuurlijk wel zo dat je dankzij de nauwe samenwerking tussen ontwikkelaar en autofabrikant een hoop diepgang en details kunt verwachten.


Best mooi... voor een PSX titel.

Verwacht geen baanbrekende opties in Ford Racing maar met single race, time trial, head to head en career kom je als gamer normaal gesproken echt wel aan je trekken.
In de Career mode start je met de kleine Ford Ka, waarmee je het steeds een of meerdere ronden moet opnemen tegen vijf andere wagens en is het zaak om het seizoen als eerste te eindigen.
Bij elke race kun je geld verdienen waarmee je je auto kunt upgraden met onderdelen als remblokken, banden, versnellingsbakken en motoren. Vervolgens ga je het hele zooitje finetunen, en hopla, gaan met die bak!

TOT IN DE PUNTJES

Voor de sukkels die nu nog niet begrijpen hoe de game zich verder ontpoppen zal: na elk gewonnen seizoen zul je een betere wagen onder je kont krijgen en valt er steeds meer cash money te verdienen. Dat mag ook wel, want de upgrades worden ook steeds duurder en de tegenstanders steeds sterker.
Het zijn overigens niet de minste bakken die je op een gegeven moment onder de bips geschoven krijgt; de Ford Focus, Taurus, de GT-90 en de F-150 (een Amerikaanse pick-up truck) zijn stuk voor stuk heerlijke wagens om te mogen besturen. Het moge duidelijk zijn dat door het samenwerkingsverband tussen Empire en Ford alles tot in de puntjes uitgewerkt is, van de car physics tot het geluid en de besturing van de wagens.

TRAAG OP GANG

Oké, de auto's ogen wellicht wat grofjes maar toch merk je wel dat alles klopt.
Verder is het zo dat de game ietwat traag op gang komt en ook een beetje eentonig is (je racet steeds op drie dezelfde trajekten, die soms wat saai ogen maar in ieder geval niet al te veel hinder hebben van pop-up). Echter, wanneer je de eerste twee seizoenen eenmaal heelhuids bent doorgekomen, begint 't pas echt. De parcours worden moeilijker, de snelheden worden steeds beter voelbaar en de AI van de tegenstanders steekt prima in elkaar.

Oké, Ford Racing is niet de meest uitgebreide en spectaculaire race-game die ik onder ogen gehad heb, maar dankzij het realisme, de lekkere besturing en het feit dat je steeds zonder al te veel schermen te doorlopen aan de start kunt verschijnen, maakt deze game toch wel een alleraardigste racer.


Dat lijkt ons een gele Mondeo.


Hé, een Ford op kop!

Virgin / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.vie.co.uk — PLAYSTATION

SKATE — GRAPHICS 8 — SOUND 5 — GAMEPLAY 5 — SCORE 57

Virgin Interactive's European Super League telt zestien Europese topclubs die in een onderling toernooi mogen bepalen wie het sterkst van ons continent is.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Nu hoor ik jullie hardop denken 'maar daar hebben we toch de Champions League al voor?' Tja, blijkbaar vond Virgin het noodzakelijk om nog zo'n soort game uit te brengen.
Welnu, wat kunnen we van ESL verwachten? Nou, wat dacht je bijvoorbeeld van clubs als Real Madrid, Bayern München en Juventus? Opvallend is trouwens dat een kampioen als Feijenoord er niet tussen zit, terwijl Ajax (subtoppertje, toch?) wel gekozen kan worden.

HERKENBAAR

Verder dragen alle spelers gelukkig wel hun eigen namen (al zie ik Litmanen nu toch echt liever bij Liverpool op het spelerslijstje staan, en niet nog bij Barcelona) en zijn de stadions op uiterst vakkundige wijze nagebootst. Zo zitten bijvoorbeeld alle reclameborden precies waar ze horen te zitten en zie je in de ArenA zelfs de graffiti achter het doel! Da's heel mooi... en ook met de vormgeving en herkenbaarheid van de spelers zit het wel goed.

EEN ZUCHT EN EEN SCHEET

Waar het niet zo goed mee zit, is de speelbaarheid (zowel in de Arcade- als Simulation mode) om nog maar te zwijgen over het geluid en de hoeveelheid opties (bar weinig!) die ESL kent.
Het is alweer een behoorlijke tijd geleden dat ik zelfs na een uur nog steeds moeite had met de bediening van een voetbalspel. De akties die je maakt vereisen een heel vreemde, onnatuurlijke timing, waardoor je bijvoorbeeld met het maken van een sliding meer dan eens tegen een gele of gelijk maar een rode kaart aanloopt. Zelfs het versturen van een simpele pass wordt hier regelmatig tot kunst verheven!
Nou, dat gaat mij toch iets te ver allemaal.
Daarnaast heeft men slechts gekozen voor geschreeuw en gezang van de supporters. Da's leuk in het begin maar op een gegeven moment wil je toch dat zo'n Engelse bloke weer achter de microfoon kruipt om de wedstrijden van commentaar te voorzien.
En slechts één League Cup en een paar Custom modes? Ga weg joh!
Wat dat betreft mag Virgin die officiële spelers- en stadionlicenties van mij zo inruilen voor meer replay value, want hier ben je natuurlijk in een zucht en een scheet mee uitgespeeld hè.
Tipje voor de makers: wanneer jullie de volgende keer tijdens het ontwikkelen van een footiegame heel misschien het gevoel krijgen dat ie lang niet zo uitgebreid en lekker speelbaar zal zijn als de gevestigde titels, blaas het zaakje dan alsjeblieft af. Scheelt zowel jullie als mij een heleboel hoofdpijn en ergernis!



Die gaat dus naast David.



Stiften eikel!

Cryo Interactive / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.homesoft.nl — GAME BOY COLOR

J.J. — GRAPHICS 9 — SOUND 8 — GAMEPLAY 6 — SCORE 69

Opmerkelijk genoeg kun je de PC versie van Gift heel goed vergelijken met de Game Boy Color game. Het spel heeft eveneens mooie graphics, een redelijk uitdagende gameplay... en een besturing die op verschillende plekken behoorlijk rammelt.

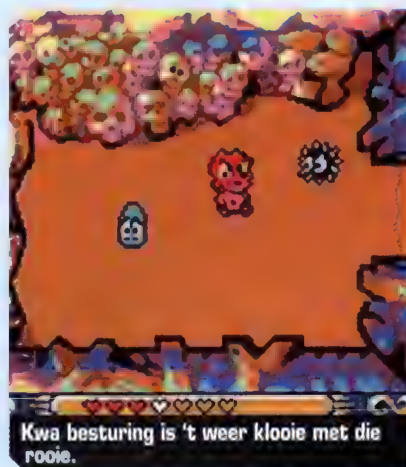
GIFT

In de GBC versie van Gift volg je min of meer dezelfde verhaallijn als op de PC; het rode monstertje dient de verleidelijke Lolita Globo uit haar Sneeuwwitje-slaap te halen. Dat doe je door in zeven werelden de zeven schatten van de zeven kabouters te bemachtigen.
Grafisch gezien heb ik weinig aan te merken op Gift. Integendeel, het behoort mijns inziens tot de mooiere spellen op de handheld console van Nintendo. Elke omgeving ziet er anders uit en het stikt van de grappige voorwerpen.
De gameplay volgt trouw de platformregels die we allemaal kennen; op de meest uiteenlopende manieren wordt je reaktievermogen en coördinatie op de proef gesteld en die verschillende beproevingen zorgen er voor dat het spel zonder meer uitdagend blijft.
De AI van de vijanden vind ik echter aan matige kant; de meerderheid van de bad guys loopt vrijwel de hele tijd hetzelfde patroon en zijn met één vinger in de neus te killen. De moeilijkheid ligt hem wat dit betreft dan ook niet zo zeer in het verslaan van deze kereltjes maar meer in het feit dat de vijanden steeds weer respawnen (tot leven komen) en je ze dus keer op keer dient uit te schakelen.

VETTE FRUSTRATIE

Cryo Interactive heeft de besturing in de GBC versie wederom niet goed voor elkaar gekregen. Bij het lopen gaat het allemaal nog best maar het slaan en springen is een bron van vette frustratie. Zo moet je om een vijand te killen echt precies recht voor het slachtoffer staan en dat is echt een heel gepiel. Ook bij het springen kun je net niet genoeg nuance in de jumps aanbrengen waardoor je vaak net iets te veel naar rechts, net iets te veel naar links, te ver of te kort springt (mis dus).
Het feit dat je alleen aan het eind van het level kan saven is op zulke momenten dodelijk. Ik snap deze aanpak ook niet zo goed; als het puur gedaan wordt om de gameplay lastiger te maken dan denk ik dat de developer zijn doel voorbij schiet. Niets is zo frustrerend als na vier, vijf minuten gamen te sterven en weer helemaal opnieuw te moeten beginnen. En er is nog altijd een verschil tussen een uitdaging en een frustrerende bezigheid.
Kortom, Gift op de Game Boy Color heeft dezelfde kwalen als de PC versie. Mooi spel, goede gameplay, matige besturing. Tja, en dan rest ons niet anders dan een krappe voldoende te geven.


Grafisch gezien een mooie.


Kwa besturing is 't weer klooie met die rooie.


Het is een beetje een dooie, die rooie.

PLAYSTATION

Virgin Interactive / Infogrames / Tel: 040-2393555 / www.virgininteractive.co.uk

SCORE 63 | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 6 | SKATE



BURSTRICK WAVEBOARDING

Burstrick Waveboarding kent twee onderdelen waar je je lol mee opkan: Obstacle en Trick.
Voor je aan een van de twee modes begint, kies je een van de zes cartoonachtige characters en een board naar keuze (elke plank heeft z'n eigen lengte en gewicht).
In de Obstacle mode dien je binnen een bepaalde tijd een aantal ringen te verzamelen en zoveel mogelijk tricks te maken over springschansen. Je zult wel moeten uitkijken voor rotsen in het water want die zorgen voor veel tijdverlies.
In de Trick mode is het de bedoeling dat je binnen een bepaald aantal sekonden een zooi laue truukjes uitvoert die van tevoren onderaan het scherm verschijnen (zo'n 40 in totaal) en daarmee genoeg punten haalt om door te gaan naar de volgende ronde.
Hoe verder je komt, hoe moeilijker de te maken tricks zijn. Eerst is het nog een kwestie van 'druktoetsje naar links, cirkeltje' maar later worden de combo's steeds langer en moet je dus steeds sneller reageren.
Ik moet zeggen: beide modes zijn best leuk in het begin maar na verloop van tijd begint het allemaal toch een beetje te vervelen. Vooral bij Tricks is het zo dat je gaandeweg alleen nog maar de combo's checkt en niet eens meer oog hebt voor de tricks. Wat dat betreft slaan de makers dan ook behoorlijk de board mis met deze game.

PLAYSTATION 2

Konami / Konami / Tel: 030-6622332 / http://www.espnthegames.com/nhn.shtml

SCORE 84 | GRAPHICS 8 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8 | DRE



ESPN NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT

Elk jaar breekt er weer een ware concurrentieslag los tussen de verschillende softwarehuizen wie de beste hockeygame weet neer te zetten. Elk jaar krijgen we dus een hele reeks titels voor onze kiezen en tussen alle FaceOff's, Powerplay's en Championships is het soms moeilijk kiezen.
EA Sports opende de race op de PS2 uiteraard met hun NHL 2001 en SCEE kwam met NHL FaceOff 2001. De derde contstante in de race komt uit de stal van Konami en heet ESPN National Hockey Night. Doordat Konami de licentie van sportsnetwork ESPN heeft, beschikt de game over alle officiële NHL spelers, die ook gebruikt zijn om de animaties te motion-capturen.
Dit laatste is trouwens erg mooi gelukt, waardoor de schaatsers er in deze game goed uitzien en hun bewegingen een stuk vloeiender lopen dan ik in lange tijd heb gezien. De graphics zijn sowieso een stuk meer flashy dan die van de andere twee hockeytitels en de commentaren bij de wedstrijden zijn spannend en realistisch.
Ook wat de features van deze game betreft kan hij zich makkelijk meten met de concurrentie want de schijf herbergt elk denkbaar NHL team, een shitload aan speelmodes, een makkelijk te gebruiken modus waarin je je eigen spelers kan maken en elke andere optie, die een hockeygame zich zou kunnen wensen.

GAME BOY COLOR

Light & Shadow/ Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com

SCORE 78 | GRAPHICS 8 | SOUND 7 | GAMEPLAY 8 | DRE



ROBIN HOOD

Na lange tijd is het de wereldvermaarde held uit het Sherwood Forest weer eens gelukt om zijn opwachting te maken in een game. We voegen ons bij Robin op het moment dat hij uit z'n boeien weet te breken en ontsnapt uit de duistere kerkers van de Ottoman gevangenis. Hij had het ouderlijk huis en zijn lieftallige Marianne verlaten om samen met koning Richard op kruistocht te gaan. Tijdens hun avonturen weet Robin de koning te redden van de dood, maar daarna wordt hij in het gevang gesmeten om jaren weg te rotten.
De gameplay van Robin Hood is precies wat je van ervan verwacht: een top down avontuur à la Zelda maar dan een beetje anders.
De controlls van Robin Hood werken heel handig, wat het ontwijken van lastige tegenstanders een stuk makkelijker maakt. Terwijl de D-pad tijdens het spelen gewoon de richting aangeeft waarin Robin zich beweegt, kun je met de B knop het gezicht van onze kleine held vastlocken. Nu kun je bijvoorbeeld je tegenstanders aan de rechterkant onder vuur nemen en bestoken met pijlen, terwijl je je uit de voeten maakt door naar de uitgang bovenin te rennen.
De graphics van Robin Hood zien er supercute uit en geven de game een hele leuke vibe.
Al met al is het een hele vermakelijke GBC-titel die zeker garant staat voor een boel speelplezier!

PLAYSTATION

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393555 / www.acclaim.com

SCORE 68 | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 7 | SKATE



VANISHING POINT

In de vorige PU schreef Boris over de Dreamcast versie van Vanishing Point een heleboel dingen die eigenlijk precies zo gelden voor de door mij geteste PlayStation game.
Jawel, ook hier ogen de graphics inmiddels gedateerd en hebben de makers om pop-up uit te sluiten behoorlijk wat geknabbeld aan de grafische kwaliteit van zowel de wagens als de omgevingen. Best jammer, omdat het in potentie een hele aardige racer is met volop opties en meer dan dertig bestaande wagens.
Ook voor mij was 't verder behoorlijk wennen aan de mix tussen simulatie (de auto's met hun natuurgetrouwe afstellingen) en arcade (duidelijk te merken aan de besturing en de over-the-top botsingen die je wagen metershoog door de lucht laten tollen).
Daarbij gold ook voor mij dat ik in het begin absoluut niet te spreken was over de manier waarop de wagens over het wegdek glijden, maar gelukkig, in de PSX-versie lost dat zich eveneens voor een groot deel op zodra je bij machte bent om auto's die na gewonnen races vrijkomen, op allerlei manieren te configureren. Had van mij wel meteen mogen gebeuren, maar ja.
Het geeft allemaal aan dat de ontwikkelaars te lang op twee gedachten gehinkt hebben. Ik stel dan ook voor dat Acclaim snel aan de slag gaat met deel 2 maar dan hopelijk wel met een duidelijker einddoel voor ogen!

Dreamworks Int. / Electronic Arts/ Tel: 00800-94055555 / www.ea.com — GAME BOY COLOR

J.J.	GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	4	SCORE 50

Antz Racing is een mooi uitgevoerde game die voor geen meter speelt; kernachtiger kan ik het niet uitdrukken. Dat valt me vet tegen van EA, omdat deze firma over het algemeen niet de meest originele games uitgeeft, maar wel altijd voor een goed verteerbare gameplay in haar spellen zorgt. Nu, Antz Racing rammelt op dat gebied op alle fronten.
Ik heb het gevoel dat developers Dreamworks en RFX Interactive het spel nauwelijks op de speelbaarheid hebben getest. Hadden ze dat wel gedaan, dan hadden ze op zeker gemerkt dat de baan regelmatig voor een deel uit beeld verdwijnt (waardoor je de bocht mist), dat je de tegenstanders op het smalle wegdek niet of nauwelijks kunt passeren, dat de bolide van de speler steeds kapot gaat en die van de CPU-tegenstanders nooit, dat de pijlen op de weg veel te onduidelijk zijn om als richtingaanwijzer te dienen, enzovoort, enzovoort. Er klopt echt bijzonder weinig van.
Hierdoor had ik geen moment het gevoel dat ik om de eerste plaats kon strijden, laat staan dat ik een wedstrijd ook daadwerkelijk zou kunnen winnen en dan houdt de spelvreugde gauw op.
Antz Racing moet je dus lekker laten liggen en dat is op zich zonde want het spel ziet erg goed uit en de mieren uit de gelijknamige film zijn prima herkenbaar.



ANTZ RACING

Konami / Konami / Tel: 030-6622332 / www.espnthegames.com/nba.shtml — PLAYSTATION 2

DRE	GRAPHICS	5	SOUND	6	GAMEPLAY	4	SCORE 55

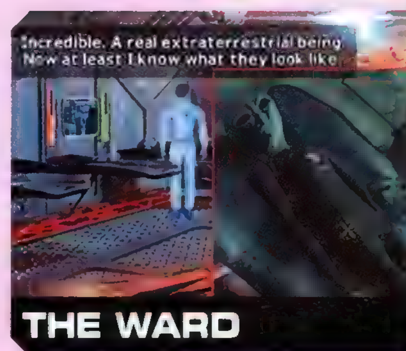
Ik had een tijdje geleden al een paar screenshots gezien van Konami's eerste b-ballgame voor de PS2 en vond in eerste instantie dat 't er heel aardig uitzag. Vandaar dat ik ook een kleine vreugdekreet uitstootte toen de game op mijn bureau belandde. Die vreugde was echter van korte duur.
Konami had al van alle daken staan schreeuwen dat de game zou bestaan uit de mooiste animaties en de meest geraffineerde gameplay ter wereld. Uit de mond van de publisher van games als MGS klinkt dat veelbelovend.
NBA 2night weet deze beloftes echter niet eens voor de helft waar te maken.
Ten eerste zien die 'mooiste' animaties er zo sullig uit dat Boris en ik er in onze onderbroek nog cooler uitzien dan die NBA'ers.
Soms begrijp je gewoonweg niet wat een speler doet: is ie aan het dunken, is dit een blok of bugt de game gewoon?
Daarnaast is ook de gameplay nogal suf; zo zijn er veel minder modes en mogelijkheden dan we tegenwoordig gewend zijn van een beetje basketbalgame en vond ik de controlls zelf ook niet echt om over naar huis te schrijven.
Zo zou ik nog wel even door kunnen gaan maar dat doe ik niet; dit is gewoon niet die steengoede PS2 b-balgame, die we van Konami hadden verwacht.


NBA 2NIGHT

Take 2 / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.fragilebits.com — PC CD-ROM

JAN	GRAPHICS	5	SOUND	8	GAMEPLAY	7	SCORE 70

The Ward valt globaal uiteen in drie delen; eerst ben je een gijzelaar in een buitenaards spaceship en moet je trachten te ontsnappen, in het tweede deel onderzoek je de motieven van de aliens en als laatste moet je voorkomen dat de aliens de aarde vernietigen.
Het werk valt uiteen in traditioneel verzamelen van objekten, die met elkaar combineren, puzzels oplossen en veel lullen met andere karakters. Toch kun je de conversatie niet skippen want de game is zo lineair als een liniaal. De puzzels en het sfeertje zijn oké en op een paar irritante mechanische puzzels na, zijn ze uitdagend en leuk en ook weer niet al te moeilijk.
Wat wel erg tricky is, zijn bepaalde onderdelen die je zou kunnen betitelen als aktiemomenten. Hierbij komt het vaak neer op zo snel mogelijk juiste beslissingen in de juiste volgorde nemen of te rennen voor je leven. Aangezien Walker beweegt als een marionet met aambeien, leidde dit tot de nodige frustratie.
Die graphics zien er behoorlijk gedateerd uit en Walker komt soms als een behoorlijke pixelbrei in beeld. Tezamen met de lousy voiceovers komt The Ward een beetje low budget over.
De muziek daarentegen is wel erg spannend en sfeerverhogend en gelukkig houden ook het verhaal en de gameplay The Ward nog redelijk overeind.



THE WARD

Camelot Software Planning / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com — GAME BOY COLOR

J.J.	GRAPHICS	9	SOUND	7	GAMEPLAY	9	SCORE 85

Het fanatisme waarmee N64 fans hun console verdedigen begin ik steeds meer te begrijpen. Bij de N64 draait het namelijk nog echt om de gameplay. Hoogstens zijn ze soms wat kinderachtig, en dit geldt voor veel Nintendo games op de Game Boy Color ook. Mario Tennis op de GBC is daarvan een prima voorbeeld; waar een gemiddelde sporttitel op de GBC slechts over een Simulatie en een Arcade mode beschikt, daar barst Mario Tennis van de mogelijkheden. Toernooien, enkele wedstrijden, mini-games en zelfs een hele tennisadventure worden je voorgeschoteld.
Daarnaast kun je het spel aan de N64 linken en vervolgens jouw rankings uploaden naar de N64. Ik durf te stellen dat deze game hierdoor minimaal twee keer zo lang meegaan als 'gewone' GBC games.
Krijgt Mario Tennis nu een 10? Nee! Ik trek punten af voor de sound, die soms erg kraakt en een punt voor de tennisaktie zelf, die niet helemaal in balans is. Met name in de moeilijkere modes kun je alleen winnen als je service-volley speelt, vanaf de baseline passeer je de tegenstander erg lastig.
Verder vind ik dat je te weinig curve en schwung aan de ballen kunt meegeven. In de hoeken slaan lukt vaak niet. En dus kan je opponent de bal steeds weer terug mikken, wat weer rally's van tien minuten en een lamme duim oplevert.


MARIO TENNIS

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Degenen die niet regelmatig aan de paddo's of nootmuskaatballen zitten, zullen zo onderhand wel gezien hebben dat de nieuwe PU vet lauer is geworden. Ook Eeuwig Leven is natuurlijk niet ongemoeid gelaten. Zoals je ziet hebben we het zo ingedeeld dat we veel meer cheats kwijt kunnen. Blijf dus opsturen die shit en wie weet wordt jouw inzending wel de Tip van de Maand.
Vanaf nu mag de winnaar z'n game trouwens lekker zelf kopen, en daarvoor krijg je van ons honderd piek aan bonnen bij Free Recordshop. En, o ja, zoals je in de vorige PU al hebt kunnen lezen, heb ik deze rubriek van Jan overgenomen. Als dat maar goed gaat...

NIELS



EEUWIG LEVEN POST STUUR JE NAAR:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF ONS E-MAIL ADRES:

POWER@BPA.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:
Nintendo Servicelijn 06-90490444 (1 gulden per minuut)

Sony PlayStation Line
Nederland: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)
België: 0900-00000
(hoogtarief 6, 05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden

PSX

007 RACING

Alle missies
Speel de Highway Hazard missie in de 00 Agent moeilijkheid uit zonder een enkele wagen te raken.

Aston Martin Vantage
Druk bij het beginscherm op L1, R1, △, ○, × om de Aston Martin Vantage in de multiplayer mode te krijgen.

Grote voetgangers
Voer als naam in de Missie mode "LEMKE" in.

Geen radar
Speel de Ambush missie uit in de moeilijkheid Agent met tenminste 85% health over en de radar verdwijnt in de Multiplayer mode.

PSX

TOMB RAIDER CHRONICLES

Tomb Raider Next Gen
Start een nieuw spel, open het Inventory scherm en kies Timex icoon. Druk nu op L1, L2, R1, R2, ↓, ○, △. Ga vervolgens via het hoofdscherm naar Special features geniet van het FMV filmpje over Tomb Raider Nextgen!

Bert Lempens | Maaseik

PSX

ALIEN RESURRECTION

Van alles en nog wat
Druk in het hoofdmenu op ○, ←, →, ○, ↑, R2. Ga naar het Options scherm waar nu een cheatmenu te vinden is waar je de God mode, alle wapens en munitie e.d. aan kunt zetten en levels kunt kiezen.

Research mode
Druk in het hoofdmenu op □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Ga naar Options waar nu een researchmenu te vinden is waarmee je enkele aanpassingen op het spel kunt maken.

PC CD-ROM

CRIMSON SKIES



Levels kiezen
Selekteer in het hoofdmenu de microfoon aan de linkerkant van het scherm, druk op de rechter muisknop en tik "idaho". In het nu nieuw verschenen menu kun je elk gewenst level kiezen.

PC CD-ROM

AMERICA

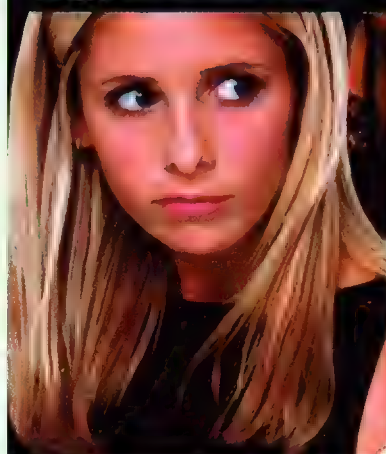
Toets tijdens het spelen een van de onderstaande codes in.

Code	Resultaat
Gimmemorefirepower	10 geweren
Horsesarecrazy	10 paarden
Goldinmypockets	1000 gold
Iwantfastfood	1000 food
Woodisverygood	1000 wood
Icangeteverything	5000 food, wood, gold; 100 guns, horses
Iwantareallybadguy	Billy the Kid
Iwantareallystrongher	Gall
Iwantanamericanhero	Davey Crocket
Cpuoff	Schakel AI uit
Cpuon	Schakel AI aan
Icanwineverythingnow	Level overslaan
Savegame	Save game

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

GBC

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Level passwords

Level	Password
1	3NKFZ8
2	9MD1WV
3	XTN4F7
4	5BVPL2
5	9D6FOS
6	TSCNB4
7	CSJTQZ
8	BNPXZ9
Einde	GH9MR

PC CD-ROM

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Maak een nieuw 'driver profile' aan, voer een willekeurige tag in en gebruik de volgende codes als naam.

Code	Resultaat
Allthebuttons	Alle auto's
Greatnews	Alle parcours
Minime	Mini Cooper S
Evilevo	Mitsubishi Lancer alternatieven

Roy Curffs | Sint Geertruid

PC CD-ROM

F1 2000

Snellere wagen
Tik als naam "Damon Hill".

Snellere wagen Hakkinen
Tik in het hoofdmenu "hakkinen is the best".

PSX

COOL BOARDERS 2001

Multi cheat
Tik in de Career mode als naam "IGOTITALL" of "GIVEALL" om alle afdalingen, boarders, boards en opties te krijgen.

Speel met de Snowman
Haal de highscore op alle twee de oefen afdalingen.

Geheime afdaling
Haal de highscore op alle vijf de standaard afdalingen.

Speel met Gray
Bedwing de geheime afdaling.

Bonus boards
Haal bij iedere afdaling de highscore.

Langere Super Pipe
Verbreek de verschillende records bij de Super Pipe.

PC CD-ROM

CHICKEN RUN

Volgend level
Tik tijdens het spelen "werreuiy" in om naar het volgende level te fladderen.

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PSX

SMUGGLER'S RUN

Gebruik de onderstaande codes nadat je het spel gepauzeerd hebt.

Code
Resultaat
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2
Onzichtbaarheid
L1, R1, R1, L2, R2, R2
Lichte auto's
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑
Geen zwaartekracht
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←
Langzame tijd
R1, L1, L2, R2, →, →, →
Snelle tijd

PS2

SURFING H3O

Shark surfer
Behaal bij alle levels een score van 300 punten en deze surfer duikt op.

CHECK DE CHEATS VOOR:

- 007 Racing (PSX)
- Alien Resurrection (PSX)
- Amerzone (PC)
- Buffy the Vampire Slayer (GBC)
- Chicken Run (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC)
- Cool Boarders 2001 (PSX)
- Crimson Skies (PC)
- Dave Mirra Freestyle BMX (PSX)
- Delta Force: Land Warrior (PC)
- F1 2000 (PC)
- Fighting Vipers 2 (DC)
- Final Fantasy IX (PSX)
- Giants (PC)
- Half-Life: Counterstrike (PC)
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Kingdom Under Fire (PC)
- Links (PC)
- Madden NFL 2001 (PC)
- Mechwarrior 4: Vengeance (PC)
- Midnight Club: Street Racing (PS2)
- Midtown Madness 2 (PC)
- Rainbow Six (PSX)
- Rayman 2: Revolution (PS2)
- Red Alert 2 (PC)
- San Francisco Rush 2049 (DC)
- Scooby Doo Classic Creepy Capers (N64)
- Smugglers Run (PS2)
- SSX (PS2)
- Surfing H3O (PS2)
- Tekken Tag Tournament (PS2)
- TWINE (N64)
- Tomb Raider Chronicles (PSX)
- Tony Hawks Pro Skater 2 (PSX)
- Unreal Tournament (PS2)
- Wild Wild Racing (PS2)
- WWF No Mercy (N64)
- Zelda: Majora's Mask (N64)

PSX

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Alle levels
Ga in de Pro Guest mode naar het scherm waar je een level kunt selekteren en druk op ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

Alle stijlen
Ga in de Pro Guest mode naar het scherm waar je een style kunt kiezen en druk op ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

Alle fietsen
Ga in de Pro Guest mode naar het scherm waar je een fiets kunt selekteren en druk op ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, Circle. Herhaal deze code na elke nieuw geselekteerde fiets.

Speel met Slim Jim
Ga in de Pro Guest mode naar het scherm waar je een personage kunt kiezen en druk op ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.

Night vision mode
Speel het spel met Shaun Butler uit om deze optie via het cheatscherm te kunnen aktiveren.

1e persoons view
Speel het spel met Mike Laird uit om deze optie via het cheatscherm te kunnen aktiveren.

Extra punten
Druk vlak voor je tijd op is op ✕, maak een bunnyhop zonder op een schrans te staan en hou ↑ + ✕ (of ↓ + ✕) ingedrukt om ook na de tijd nog punten te krijgen.

PS2

SSX

Tips aan het begin van een course
Hou in het optionsmenu L1, L2, R1, R2 ingedrukt en druk op ○, ✕, ○, ✕,○, ✕,○, ✕. Om de tips weer uit te zetten moet je de code herhalen.

Marco Beerlings | Internet

PC CD-ROM

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Druk op de console (~) en tik dan een van de volgende codes.

Code	Resultaat
Thetrooper	God Mode
Sunandsteel	Herladen
Bozo	Bozo mode
Kariya	Onbeperkte munitie
Corbet	Onzichtbaarheid
Roy	Onsterfelijkheid
Dómi	Artillerie aanvallen
fly_up	Vliegen

Mathijs Coersen | Zwaag

DC

FIGHTING VIPERS 2

Bonus stage
Speel stage 7 in de Arcade of Random mode uit in een tijd sneller dan 5:50 met tenminste de helft van je strength of een Super K.O.

Speel als Kuhn
Versla Mahler in de Arcade mode in een tijd sneller dan 5:50 met tenminste de helft van je strength of een Super K.O. Versla hierna Kuhn in de bonus stage.

Speel als B.M.
Versla B.M. in de Arcade of Random mode met een Super K.O.

Verschillende pakken
Druk op [Omhoog] of [Omlaag] bij een vechter in het character selection scherm.

Speel als Del Sol
Versla Del Sol in Random mode en speel het spel uit. Del Sol zal af en toe verschijnen als Tokio's eerste tegenstander.

Volledig pauze scherm
Pauzeer het spel en druk op X + Y.

Krachtige punch
Hou [Back] ingedrukt en druk op X [Punch].

Krachtige kick
Hou [Back] ingedrukt en toets op Y [Kick].

Charlie's bike
Druk om [Omlaag],[Omlaag] terwijl je met Charlie speelt.

PS2

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheatmenu
Ga vanuit een willekeurig level (behalve het eerste level) naar het Options scherm, selekteer Sound en ga op de Mute optie staan. Hou nu L1 + R1 ingedrukt en druk op L2, R2, L2, R2, L2, R2. Er verschijnt nu een cheatmenu.

Geheime Soccer map
Hou tijdens het spelen L1 + R1 ingedrukt en druk op L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Geheime multiplayer maps
Ga vanuit het eerste level naar Options, dan via Language naar Voices. Ga dan op Raymanian staan, hou L1 + R1 ingedrukt en druk op L2, R2, L2, R2, L2, R2 om drie extra multiplayer levels te unlocken.

N64

WWF NO MERCY

Makkelijk winnen
In de Championship mode, moet je je tegenstander uit de ring krijgen. Sla hem buiten de ring helemaal neer en als de klok op 18 staat, moet je weer terug de ring in springen. Je tegenstander wordt gediskwalificeerd en jij gaat weer een plaatsje verder in de championship. De hardcore worstelfans zullen dit nog wel herkennen uit vorige delen van THQ.

Merijn Hoogenstrijd | Heemstede

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

TIP VAN DE MAAND

Winnaar van de Free Record bonnen ter waarde van ƒ100,- is Dennis Houtzager uit Nieuwegein.

PSX

FINAL FANTASY IX

De beste wapens en items
Steiner's Excalibur 2: Ga naar de Terrace in Memoria in 12 uur vanaf het begin van het spel zoek op het platform naar Excalibur 2.

Steiner's Excalibur
Ga naar de veiling in Treno voor de magical fingertip. Dan ga je naar Daguerreo en praat je met de oude man op de hoogste verdieping van de bibliotheek. Dan zal hij je zijn verhaal vertellen en je de Excalibur overhandigen.

Eiko's beste fluit
Ga naar de plek in Memoria waar een herinnering van Zidane laat zien hoe Alexandria wordt vernietigd. Ga naar die kant van het kasteel, onderzoek de zijkanten van het pad en je zult de fluit vinden.

Zidane's ultima weapon
Speel eerst het chocoboco spel. Gebruik daarna je dead pepper op de plaats waar Shimmering Island hoorde te zijn en je krijgt het ultima wapen.

Waar je al de Settazio kan vinden
Aries: Dali's windmill
Taurus: Achter Treno's item shop in de slums
Gemini: Gooi 13 keer 10 gil in de fontein bij Treno's
Cancer: Achter de omgedraaide kaart naast de ingang van Burmecia
Leo: Naast het standbeeld van Neptune dat je transporteert naar Alexandria Harbor.
Virgin: In Black Mage village's inn
Libra: Aan de rechterkant van Madain Sari's fontijn
Scorpio: Onder de hp/mp bron in Quan's woning
Sagittarius : Links van de Gysahl pickle kaart in Lindblum (tijdens de reconstructie)
Capricorn: In het water rechts van de ingang naar Daguerreo
Aquarius: In de kist aan de rechterkant bij de ingang van Ipsen's Castle
Pisces: In de kist aan boord van het onzichtbare luchtschip
Ophiuchus: Verzamel ze alle 12 en zoek dan op de plek waar je Scorpio vond.
Ga dan terug naar Treno en geef ze allemaal aan de vrouw bij de Nobles. Als je ze allemaal aan haar geeft, krijg je een hamer. Bewaar deze en aan het eind van het spel krijg je een verborgen filmpje.

Black Jack mini game
Speel het spel uit, wacht totdat het Crystal theme begint te spelen en druk op R2, L1, R2, R2, ↑, ●, ↓, ●, L2, R1, R2, L1, ►, ► en druk nadat je het geluid hebt gehoord op START.

Van kostuum veranderen
Als je in de Ice Cavern het grote monster verslaat dat het kleine mannetje oproept zonder magie te gebruiken, zal de man het opgeven en je een item geven, waarna hij weg rent. Wanneer je nu in Deli village komt kan je in het hotel van kostuum veranderen.

Kikkers vangen
Als je kikkers opraken is er een simpel truukje om ze te vangen. Zet een mannelijke en een vrouwelijke kikker in het poeltje en ze zullen zich gaan voortplanten. Als je de gouden kikker bij de mannelijke en vrouwelijke kikker laat, zullen ze zich nog sneller voortplanten en wanneer je 99 kikkers hebt gevangen, zal Quale je uitdagen voor een gevecht.

PC CD-ROM

LINKS



Druk tijdens het spelen op [Caps Lock] en voer een van de volgende codes in.

Code	Uitwerking
HITMANIA	Krachtige swing
LIGHTER	Lichtere golfballen
PEOPLE	Toejuichingen luider

PC CD-ROM

MADDEN NFL 2001

Ga via Setting naar het Secret Codes gedeelte en typ een code voor het gewenste team in.

Code	Resultaat
Lionpower	'57 Lions
Goldrush	'57 49ers
Jollygreen	'58 Giants
Stables	'58 Colts
Getem	'62 Texans
Therewasaman	'62 Oilers
Megiveyou	'66 Chiefs
Champs	'66 Packers
Whoshotjr	'66 Cowboys
Blitzer	'67 Rams
Snowplow	'67 Packers
Tundra	'67 Cowboys
Heidi	'68 Raiders
Shocker	'68 Colts
Tvtimeout	'68 Jets
Nofluke	'69 Chiefs
MNF	'70 Browns
Peopleeater	'70 Vikings
Overtime	'71 Chiefs
Lucky	'72 Steelers
Perfect	'72 Dolphins
Airshow	'72 Colts
Steelcurtain	'74 Steelers
Purple	'75 Vikings
Hailmary	'75 Cowboys
Dynasty	'78 Steelers
Holy	'78 Raiders
Roller	'78 Chargers
Earl	'78 Oilers
Comeback	'79 Cowboys
Pirates	'79 Bucaneers
Ironman	'81 Chargers
Thecatch	'81 49ers
Tigers	'81 Bengals
Nochance	'81 Cowboys
Dantheman	'84 Dolphins
Upset	'85 Bears
Blowout	'85 Patriots
Flyaway	'85 Falcons
Shocker	'68 Colts
Thedrive	'86 Broncos
Crushed	'89 Broncos
Wideright	'90 Bills
Neonlights	'91 Falcons
Comebackkid	'92 Bills
Notagain	'93 Bills
Charge	'94 Chargers
Defense	'96 Panthers
Almost	'96 Packers
Missedchance	'98 Vikings
Noluck	'98 Packers
The catchtwo	'98 49ers
Inthegame	EA Sports
madden84	1984 All Madden Team
86madden	1986 All Madden Team
madden88	1988 All Madden Team
90madden	1990 All Madden Team
madden92	1992 All Madden Team
94madden	1994 All Madden Team
madden96	1996 All Madden Team
98madden	1998 All Madden Team

Sander Bakker I Oudenbosch

PC CD-ROM

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE



Hou tijdens het spelen Ctrl + Alt + Shift ingedrukt en typ een code in.

Code	Resultaat
iy	Onoverwinnelijk
uo	Onbeperkte munitie
hf	Heat tracking uit
ib	Vernietig vijandelijke Mech
ml	Volgende missie

PS2

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Maak een cruise in Londen. Als je start is er in de buurt een gebouw met allemaal lichtjes rondom. Rij dit gebouw in en rij ongeveer 80mph. Je komt dan op een gebouw terecht (als je te sloom rijdt, bijv. 60mph kom je op het verkeerde gebouw terecht). Stop op het gebouw en rij naar de groene container waar achter je een rood licht vindt. Je hoort nu een muziekje en hebt **de KURUMA FIRST POWER CAR** geopend!

Jim I Waddinxveen

PC CD-ROM

GIANTS



Helaas heeft Delphi ook in Nederland een doorschijnend BH'tje gekregen. Na wat rondzoeken op internet is er een oplossing voor gevonden.

1. Zoek de directorie waarin je Giants hebt geïnstalleerd en open de folder "bin"
2. Zoek het bestandje "arpfix.gzp" en maak daar een backup van.
3. Verander "arpfix.gzp" in "arpfix.old".
4. Start het spel en je zult Delphi topless rond zien lopen.

Martijn Smeijers | Internet

PC CD-ROM

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

90 Usp.45 kogels
Koop een MAC-10 met alle kogels en koop daarna een Usp.45 Pistol.

120 Glock kogels
Koop een MP5 met alle kogels en koop daarna een Glock Pistol.

89 H&K Sniper Rifle kogels
Koop een Scout en alle kogels, schiet een kogel weg en herlaad. Koop nu de kogels weer en vervolgens een H&K Sniper Rifle.

98 Scout kogels
Koop een Scout, schiet een kogel weg en herlaad. Koop nu de kogels weer en je hebt 98 Scout kogels.

Server cheat codes
Druk op ~, typ in de console (van de computer die als server fungeert) "sv_cheats 1" in en druk op Enter. Ga weer naar de console en kies een map door bijvoorbeeld "changelevel dust" (of een andere map) in te typen. Vervolgens zijn de onderstaande codes in de console in te voeren.

Code	Resultaat
impulse101	$16.000
give spaceweapon_awp	Arctic Sniper Rifle
sv_aim	Auto-aim voor Sniper Rifle
+reload	Auto-reload aan
-reload	Auto-reload uit
sv_clienttrace 9999	Hyper auto-aim aan
sv_clienttrace 0000	Hyper auto-aim uit
cl_hidefrags 0	Zie frags andere spelers
cl_forwardspeed 999	Sneller lopen
gl_zmax[0-9999]	Kijk en schiet door muren (default is 3600)
lambert -1.0001	Geen zaklamp nodig
mp_c4timer [1-100]	Set C4 timer
timeleft	timer aan
unbind [toets]	Toetsen ontbinden
sv_gravity [-999 - 999999]	Bepaal zwaartekracht
changelevel [naam map]	Level kiezen
give [naam wapen]	Wapens kiezen
skin [skin name]	Skins kiezen

Wapens
Gebruik de onderstaande namen in de "give [naam wapen]" code.

Wapens	Naam
AK-47	weapon_ak47
Benneli xm1014	weapon_xm1014
C4	weapon_c4
Colt M4a1 carbine	weapon_m4a1
Commando	weapon_sg552
Dual Berettas	weapon_elite
Fn P90	weapon_p90
Glock 18 pistol	weapon_glock18
HE grenade	weapon_hegrenade
M3 super shotgun	weapon_m3
MAC-10	weapon_mac 10
MP5	weapon_mp5navy
Para	weapon_m249
Scout	weapon_scout
SIG p228	weapon_p228
Steyr Aug	weapon_aug
H&K Sniper Rifle	weapon_g3sg1
Desert eagle	weapon_deagle
Flashbang	weapon_flashbang
Bomb defuser	weapon_defuser
Smoke grenade	weapon_smokegrenade
Kevlar Vest	weapon_kevlar
Nightvision goggles	weapon_nightvision
Sig 550	weapon_sig550
Artic	weapon_awp
Ump.45	weapon_ump45
Usp.45 pistol	weapon_usp

Namen Skins
Gebruik de onderstaande namen in de "skin [naam skin]" code.

Skin	Naam
SAS	sas
GSG9	gsg9
SEAL	seal
Terrorist	terror
Arab	arab
Guerrilla	guerrilla
Arctic	arctic
VIP	vip
Hostage	hostage

N64

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEPY CAPERS



Level overslaan
Hou tijdens het spel wanneer je Shaggy controleert L ingedrukt en toets op C, C, C, C, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←.

Onberkte 'Courage'
Hou tijdens het spel wanneer je Shaggy controleert L ingedrukt en toets op C, C, C, C, C, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

PS2

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Mokujin wordt Tetsujin
Speel het spel met tien verschillende personages uit, selekteer Mokujin en druk op ○.

Gouden Tetsujin
Win tien opeenvolgende gevechten.

Angel
Druk op Start als je Devil kiest.

Tiger
Druk op Start als je Eddy kiest.

Tag grab
Druk op △ en de tag-knop.

Tweede personage
Druk op Start en de tag-knop om met je tweede gekozen personage te beginnen.

ik vrij veilig

óók op vakantie

IK VRIJ VEILIG

óók op vakantie!

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC CD-ROM

KINGDOM UNDER FIRE

Druk tijdens het spelen op Enter en tik "~makemyday" in om de Cheat mode te aktiveren. Druk weer op Enter en voer een van de volgende codes in.

Code	Resultaat
~godblessu	100% Health
~amosbemerciful	100% Mana
~simsimhae	Snel bouwen
~baegopa	Extra 500,000 (alle resources)
~hastalavista	Vernietig alle gebouwen
~knowledgeispower	Mana regenereert snel
~dayspring	Volledige map

PS2

WILD WILD RACING

Betere motor
Speel de Time Attack mode volledig uit en je krijgt de beschikking over een beter motorblok.

Quick start
Druk wanneer tijdens het aftellen de "1" verschijnt op ✕ voor een snellere start.

N64

THE WORLD IS NOT ENOUGH



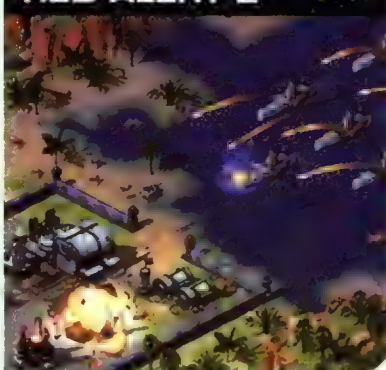
Bruikbare brandblussers
In het eerste level kan je op een brandblusser schieten om een dodelijk gas te laten ontsnappen wat je tegenstanders doodt. Je kan ook met een high-powered wapen erop schieten zodat ze exploderen waardoor er nog meer tegenstanders worden gedood.

Irritante bewakers vernietigen
Bij veel levels kom je onschuldige bewakers tegen die je niet mag doodschieten. Als je ze wel graag kwijt wil, kan je op ze schieten met een giftig pijltje. Kniel en sla hem in zijn gezicht. De bewaker verdwijnt nu, maar zal niet worden geregistreerd als dood !

Merijn Hoogenstrijd | Heemstede

PC CD-ROM

RED ALERT 2



Chronofun
Gebruik de Chronosphere ook eens bij de units van de tegenstander. Pak bijvoorbeeld een Harvester van hem en drop die in het water. Of pak een van zijn schepen en drop het op land. Een groep infanteristen overleeft de chronotrip trouwens ook niet…

Probeer de volgende combinaties eens
Yuri + IFV
Chrono + IFV
Tesla Trooper + IFV
Flak Trooper + IFV
Engineer + IFV
Crazy Ivan + IFV
Tanya + IFV
Spy + IFV
GI + IFV
Conscipt + IFV

Libische cheat
Bouw vijf of zes Demolition trucks, stuur ze naar een vijandelijk gebouw en gebruik vlak voordat ze beschoten worden je Iron Curtan op ze. Ze zullen nu onschendbaar zijn, maar wel exploderen als ze het gebouw hebben bereikt.

Eric van der Zalm | Internet

PSX

RAINBOW SIX

Selekteer level
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ○, ✕, ○, □, □, △, ✕, ✕. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Open alle deuren
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op △, □, □, △, ✕, ○, □, △. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Onsterfelijkheid
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op □, ✕, △, △, ✕, □, ○, ○. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Extra munitie
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op □, □, ○, △, ✕, △, ✕, △.

Alle maps
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ✕, ○, □, △, △, □, ○, ✕. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Hele team 100% health
Houd in het hoofdmenu L1 ingedrukt en druk op △, △, ✕, ○, ○, ✕, □, □.

Gegijzelden gaan nooit dood
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ○, ○, □, △, ✕, △, ✕, ○. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Alle 1e klas vuurwapens
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ✕, ○, ○, △, □, ✕, □, ○.

Alle 2e klas vuurwapens
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ✕, △, □, ○, □, ✕, △, □.

Alle items kunnen dragen
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op △, ✕, ✕, ○, □, ○, ✕, △. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Geen terroristen
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op △, ○, ○, △, Square, ✕, △, ○. Note: Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Superman mode
Pauzeer het spel, houd L1 ingedrukt en druk op ✕, □, △, △, □, □, ✕, ✕. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

Free-for-All mode
Pauzeer het spel, hou L1 ingedrukt en druk op ○, △, △, ✕, ○, □, ✕, △. Je kunt deze code ook in het hoofdmenu uitvoeren.

PC CD-ROM

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Kies in het hoofdmenu de Video/Audio optie en selekteer in het volgende scherm Advanced. Vink de console optie aan om de console in het spel te aktiveren. Nu kun je tijdens het spel de console naar voren halen door op de console (~) te drukken. Tik in het consolescherm de volgende codes en enter, om de cheats te aktiveren.

Code	Resultaat
God	onoverwinnelijk
give all	alle wapens en items
health 100	gezondheid herstellen
noclip	loop door muren heen
notarget	Al vijanden uitgeschakeld

Gebruik een van de volgende levelnamen met de map [levelnaam] code.

Level	Mapcode
Blood	homes1
Cemetary	homes2evil
cliff1	homes2good
cliff2	intro
creeperpens	landersroost
end	oracle
fakkhouse	oracleway
fog	otto
gruff	over
gruff_cinema	shield
swamp1	od
swamp2	training
swamp3	under
towncenter_evil	water
towncenter_good	zoo

Willem Jonkers | Internet

N64

ZELDA MAJORA'S MASK



Ga 12 uur vooruit in de tijd
Speel als volgt de eerste drie noten van de song of time : C-rechts, C-rechts, A, A, C-onder, C-onder.

Kikker lokaties
Laundry pool
River ride
Woodfall temple
Mountain village
Great bay temple
Als je alle kikkers hebt gevonden, gebruik dan Don Gero's Mask om tegen ze te praten. Breng ze bij elkaar in Mountain Village na het verslaan van Goht.

Franc Hofsteenge | Emmercompascuum

PS2

UNREAL TOURNAMENT

Alle levels
Save je game, ga naar de Resume game optie, selekteer je savegame en druk op ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

Alle munitie
Pauzeer het spel en druk op ←, →, ●, ●, ●, →, ←

Grote hoofden
Druk in het hoofdmenu op ←, →, ←, →, ←, →, ●, ●, ●

God mode
Pauzeer het spel en druk op ←, →, ●, ●, ●, →, ←

Stealth
Druk in het hoofdmenu op ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

Fatboy
Druk in het hoofdmenu op ●, ●, ●, ↑, ↓, ↓, ↑, ●, ●, ●

PSX

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ALLE GEHEIME AREA'S
Level 1: The Hangar
Gebied 1:
Ga naar de ruimte met de helikopter en grind over een van de propellers zodat de heli opstijgt en aan de andere kant van het level een deur open gaat (bij de letter E)
Gebied 2:
Als je van de helling af bent ga je meteen rechts en dan zie je dat over de halfpipe een propeller tegen de muur zit. Grind over de propeller en de muur gaat kapot waardoor een nieuwe area begaanbaar is.

Level 2: The School
Gebied 1:
Ga na de eerste bel meteen door de tunnel (waar je de S kunt pakken) en ga naar het verhoogde stuk met de quarterpipe. Doe hier een truukje op zodat je vaart maakt, zorg dat je goed landt en ga dan rechtdoor. Blijf tussen de markering tot je de ramp af bent en ga via de plantenbak het dak op. Ga via een van de twee quarterpipes over de pijp naar het andere dak. Spring hiervan af richting het geheime gebied.
Gebied 2:
Ga na de eerste bel meteen door de tunnel (waar je de S kunt pakken) en ga als je de tunnel uit bent meteen links totdat je bij een rail komt. Wacht hier tot de klok op 1:41 staat en begin te grinden als je de bel hebt gehoord. Als het goed is gaat de gym open. Blijf rechtdoor gaan als je de hele rail hebt gegrind en bezoek de gym.

Level 3: Marseille, Contest 1
Gebied 1:
Op het gazon achter de bomen zie je een lantaarnpaal die wordt ondersteund door een houten plankje dat aan de andere kant van de paal staat. Skate het plankje weg en het hek gaat kapot. Skate naar het gat in de grond en ga erin.

Level 4: New York City
Gebied 1:
Ga rechtdoor totdat je bij een T-splitsing komt. Recht voor je zie je een lage muur. Doe een wall-ride op die muur en zorg dat je er overheen komt.

Level 5: Venice Beach
Gebied 1:
Ga meteen links zodat je in het gebied komt met een lange quarterpipe. Ga via de quarterpipe het dak met al die draden op, spring over de rand naar beneden waar je de letter E hebt gepakt en je zit in een geheime area.

Level 6: Skatestreet, Contest 2
Gebied 1:
Skate naar voren totdat je bij een grote quarterpipe komt. Grind erover naar de linkerkant en zorg dat je tijdens het grinden op de pipe in de lucht terechtkomt. Het hek rechts van je gaat nu open, waarachter weer een nieuwe area zit.
Gebied 2:
Draai 180 graden en je ziet een pipe die over de halfpipe heen ligt. Grind hierover er er gaat een deur aan het einde van het level (aan de rechterkant) los. Skate naar binnen...

Level 7: Phillyside
Gebied 1:
Ga van start over de ramp en blijf rechtdoor skaten tot je bij het balkon komt. Ga het balkon via de rechterkant op en grind over de leuning totdat je op de telefoonkabel komt. Blijf hierop grinden tot de kabel knapt zodat de palen omvallen. Deze vallen op het hek aan de rechterkant, zodat er een nieuwe geheime area te betreden is.

Level 8: The Bullring, Contest 3
Hier zijn geen geheime area's te vinden.

Marijn Ter Maat | Internet

DC

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Hou in het hoofdmenu L + X + Y ingedrukt en druk op R om beneden in je scherm een cheat optie te krijgen. Ga naar het cheat menu voor de onderstaande codes.

Alle wagens
Ga op All Cars staan en druk op A, A, Y Y, L, L. Hou R + X ingedrukt, laat ze weer los en hou dan L + A ingedrukt.

Alle tracks
Ga op All Tracks staan, hou A + X ingedrukt en druk op R. Laat alle knoppen los, hou X + Y ingedrukt en druk op L. Laat alle knoppen weer los en druk op A, A, Y, Y. Hou uiteindelijk L + R ingedrukt en druk op X.

Onsterfelijkheid
Ga op Invincible staan, hou L + X ingedrukt en druk op Y, A. Hou nu R ingedrukt en druk op A + X + Y.

Super snel
Ga op Super Speed staan, hou Y + R ingedrukt en druk op L. Hou nu A + X ingedrukt en druk op A, A, A.

Alle onderdelen
Ga op All Parts staan, hou X + Y + A + L + R even ingedrukt en laat ze weer los. Hou nu Y + A even ingedrukt, laat ze los en druk op X, X.

PC CD-ROM

MIDTOWN MADNESS 2



Timer uitzetten
Druk op F2 om het spel te pauzeren en typ "qq" in. De checkpoint pijlen zijn nu ook verdwenen.

Andere laklaag
Selekteer de Volkswagen Beetle Rsi en druk op Up terwijl je op de bovenste kleur van de kleurenlijst staat om de Microsoft raceprint te krijgen.

WAT GESCHIEDT OP HARDWARE GEBIED

ONDER REDACTIE VAN NIELS

LCD-SCHERM PSONE

Guillemot zal rond deze tijd de XL Screenmate naar de winkels shippen. Het gaat hier om een 5 inch LCD-scherm voor de PSOne. De XLS heeft twee ingebouwde speakers, een koptelefoon-socket, een AV-out aansluiting om een televisie aan te sluiten en wordt geleverd met een car-adapter om ook in de auto te kunnen gamen.
Opvallend is dat dit scherm een inch groter is dan die van de concurrenten. Guillemot voorzag namelijk problemen met het lezen en bedienen van de ingame menu's op de (te) kleine schermpjes. Dat is eigenlijk niet eens zo'n vreemde gedachte als je bedenkt dat de games in principe gemaakt zijn of worden om via de PlayStation op een TV-scherm te draaien.
Het 30% grotere scherm zou het bedienen van de menu's van de games dus wat toegankelijker moeten maken, daarnaast is een groter scherm sowieso fijner tijdens het gamen.
Aan alles hangt natuurlijk een prijskaartje en dat is er in dit geval eentje van maarliefst ƒ 449,95. De 4 inch schermpjes zouden zo rond de ƒ 380,- moeten gaan kosten. Als je het mij vraagt, geen misselijk bedrag, omdat je dan in totaal eigenlijk over een portable spelsysteem van ƒ 748,95 praat.
Of het z'n geld waard is zullen we binnenkort weten als we de testversie binnen krijgen. Wordt vervolgd dus.



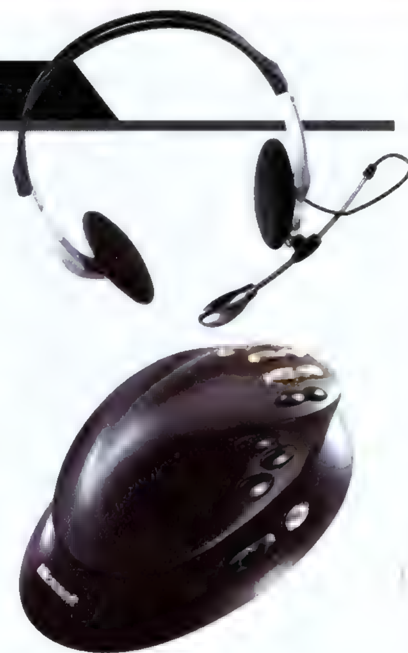
HOREN IS ZIEN

Creative heeft updates voor de zogenaamde EAX audio effekten in Unreal Tournament op haar site gezet. Hardwarematig aangedreven 3D audio effekten worden zo op een hoger niveau gebracht. Heb je Unreal Tournament en een Sound Blaster Live! of een andere EAX compatible geluidskaart, dan is het zeker de moeite waard de nieuwe EAX Library Patch en EAX Library files van http://eax.creative.com/eagle/unreal/ te downloaden.
De verbeteringen in de gemodificeerde levels vinden plaats op het gebied van Environmental Reverberations (horen waar het geluid vandaan komt), Occlusion Effects (demping geluiden uit andere ruimten) en Obstruction Effects (kaatsen van geluid tegen objekten in dezelfde ruimte).
Door deze 3D-geluidseffekten kun je zo zonder de vijand te zien, toch een goed idee krijgen waar hij zich bevindt.
Downen dus die shit, want in het land der blinden is Eenoor altijd de lul. Zorg er wel voor dat je de nieuwste patch van UT zelf hebt draaien (v436 op het moment van schrijven). Kijk voor een complete lijst van EAX-ondersteunende games op http://eax.creative.com/gaming/



MS-UPDATES

Microsoft heeft nieuwe Strategic Commander-gameprofielen voor American McGee's Alice, Deep Fighter, Earth 2150, Escape From Monkey Island, Giants, No One Lives Forever en Quake 3 Arena op haar site geplaatst.
Tevens is er voor de GameVoice een nieuwe GV 1.2 Bèta te downen, die onder andere voor een volledige compatibiliteit met Windows 2000 zorgt en tevens de spraakherkenning verbetert. Surf naar http://www.-microsoft.com/sidewinder/



PLAYSTATION 3

Sony heeft onlangs enkele specs over haar nieuwe videochip bekend gemaakt. Het ding zou de Graphics Synthesizer (die momenteel in de PS2 zit) ver achter zich laten.
Een voorbeeldje van de snelheid: de GeForce2 Ultra haalt een fillrate van maximaal 800 Megapixels per seconde terwijl Sony's nieuwe chip er tussen de 1,2 en 2,6 Gigapixels per seconde doorheen perst en ondertussen nog zo'n 75 miljoen polygonen kan verwerken. Geen kattepis dus!
Je hoeft natuurlijk geen Einstein te heten om de link naar de PlayStation 3 te leggen, waarvoor men vast en zeker al aan het ontwikkelen is. Sony heeft hier echter nog geen uitspraken over gedaan. Misschien is dat maar beter ook want dat zijn dingen die je voorlopig niet hoeft te horen als je net twaalfhonderd piek over de toonbank hebt geschoven.

SPYC@M

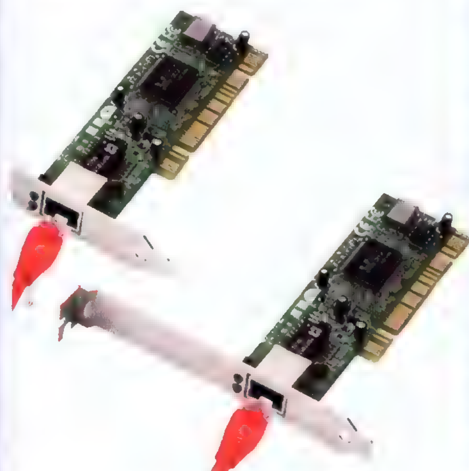
Ja, ik beken, het heeft weinig met games te maken maar bepaalde gadgets mogen voor jullie niet verborgen blijven. De SpyC@m doet denken aan de bekende passage die in elke James Bond film zit, waarin Q zijn nieuwste stuff aan James toont. Hij zou zo in het rijtje schietende pennen en laserhorloges kunnen.
Het dingetje is namelijk super klein en licht (105 gram!) maar kan des te meer. In de eerste plaats is het een digitale camera, waarmee je maximaal tachtig foto's van lage resolutie kunt maken (352x288), daarnaast kun je hem als webcam gebruiken, er filmpjes mee opnemen, heeft hij een zelfontspanner, een USB-aansluiting, wordt er beeldbewerkingssoftware bijgeleverd en...en...ach lees het ook eigenlijk zelf maar op www.trust .com. Hij kost trouwens ƒ 229,- / Bfr. 4799.



GAMER NETWORK KIT



Tegen elkaar gamen over een LAN (Local Area Network) kan best kicken zijn. Je hebt in tegenstelling tot online gamen namelijk nagenoeg geen lag (die irritante vertraging waardoor je game gaat schokken) en je kunt zelf uitmaken welke maps van welke games je gaat spelen.
Daarbij is het een stuk gezelliger, of laten we zeggen fijner, om het gezicht van je tegenstander te kunnen zien, op het moment dat je een kogel door de strot van zijn virtuele ik jaagt. Jammer genoeg is het behoorlijk lastig om tig PC's bij elkaar te sjouwen om een compleet netwerk op te bouwen. Je kunt het natuurlijk ook klein houden. Heeft je pa net een bakbeest van een computer gekocht en doet hij zijn oude niet weg, dan is het best de moeite waard deze twee met elkaar te verbinden. Kun je eindelijk je broertje een lesje fast-fragging geven. Gebruik je een kant-en-klaar pakket als de Gamer Network Kit, dan is het aansluiten van die twee PC's eigenlijk kinderspel. Kies afhankelijk van je systemen voor een PCI- of een USB-uitvoering, volg de instrukties en binnen een half uurtje kan het fragfeest beginnen. Of het race-feest, want bij de pakketten worden de games Grand Prix Racing 98, Super Bike Racing en Kart Challenge geleverd. De snelheid die tijdens het spelen gehaald kan worden is trouwens een dikke 12 Mbps, dus daarover hoef je je geen zorgen te maken.
Speel je het slim, dan maak je je pa wijs dat het heel handig is om zo data tussen de computers heen en weer te gooien en trekt hij vast zijn portemonnee.



★★★★☆
PC
Prijs: ƒ 125,-
Bfr.ca. 2299 (USB)
Fabrikant: Trust
Distributeur: Trust
www.trust.com
Tel: 078-6543377

CONCLUSIE

Het loopt storm bij mij thuis, sinds men heeft ontdekt dat ik een Lannetje heb aangelegd. Weet iemand toevallig waar ik een oude PC-versie van Bomberman kan vinden?

WINNAAR 3D PROPHET II

Jelle Schreur uit Zundert mag zich de gelukkige bezitter van een 3D Prophet II GTS Pro noemen. Hij wist zowel Mark als mijzelf te overtuigen dat het beter is geweest dat ik niet op vakantie ben gegaan. Tenminste, in ieder geval niet naar Hongarije, want het schijnt dat als je daar dronken wordt en de pisbak vol kotst, je niet alleen de boel moet opruimen, maar ook nog eens klappen krijgt. En ik weet van mezelf dat als ik überhaupt iets doe op vakantie, het wel dronken worden is!



GETESTE WAREN

GAMEPADS			
Analog Controller	(DC)	ThrustMaster	★★☆☆☆
Destroyer Tilt	(PC)	Gravis	★★½☆☆
Dream Pad	(DC)	MadCatz	★★★★☆
Eliminator Gamepad Pro	(PC)	Gravis	★★★☆☆
FireStorm Dual Power	(PC)	ThrustMaster	★★★★½
Shock2 Infrared Controller	(PSX)	Guillemot	★★½☆☆
SideWinder Freestyle Pro	(PC)	Microsoft	★★★★☆
SideWinder Gamepad Pro	(PC)	Microsoft	★★½☆☆
SideWinder Plug & Play	(PC)	Microsoft	★★★☆☆
WingMan Precision Gamepad	(PC)	Logitech	½☆☆☆☆
WingMan Rumblepad	(PC)	Logitech	★½☆☆☆
Xtreme Game Controller	(PS2)	Piranha	★★☆☆☆
JOYSTICKS			
Eliminator	(PC)	Gravis	★★☆☆☆
Eliminator Precision Pro	(PC)	Gravis	★★½☆☆
Predator QZ 500	(PC)	Trust	★★★★☆
Saitek SP550	(PC)	Saitek	★★★☆☆
SideWinder Precision 2	(PC)	Microsoft	★★★½☆
Top Gun AfterBurner	(PC)	ThrustMaster	★★★★☆
Top Gun Fox 2	(PC)	ThrustMaster	★★½☆☆
Top Gun Fox 2 Pro	(PC)	ThrustMaster	★★★½☆
WingMan Attack	(PC)	Logitech	★★★☆☆
JOYSTICKS MET FORCE FEEDBACK			
SideWinder Force Feedback 2	(PC)	Microsoft	★★★★½
WingMan Force 3D	(PC)	Logitech	★★★½☆
WingMan Strike Force 3D	(PC)	Logitech	★★★½☆
STUURTJES			
360 Modena Pro Racing Wheel	(PC)	ThrustMaster	★★★★☆
360 Modena Racing Wheel	(PSX)	ThrustMaster	★★½☆☆
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	(DC)	ThrustMaster	★★★☆☆
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	(N64)	ThrustMaster	★★★½☆
MC2 Racing Wheel	(DC)	MadCatz	★★★½☆
McLaren Racing Wheel	(PSX)	Skream	★½☆☆☆
Saitek RX400	(PS2)	Saitek	★★½☆☆
SideWinder Precision Racing Wheel	(PC)	Microsoft	★★★½☆
WingMan Formula GP	(PC)	Logitech	★☆☆☆☆
STUURTJES MET FORCE FEEDBACK			
Force Feedback Race Master II	(PC)	Trust	★★★★☆
Force Feedback Racing Wheel	(PC)	ThrustMaster	★★★★☆
SideWinder Force Feedback Wheel	(PC)	Microsoft	★★★★½
WingMan Formula Force GP	(PC)	Logitech	★★★½☆
SPEAKERS			
DTT3500 Digital		Creative Labs	★★★★½
Maxi Subwoofer 4.1		Guillemot	★☆☆☆☆
PS2000 Digital		Creative Labs	★★★☆☆
SoundMan SR-30		Logitech	★★★☆☆
LAUE SHIT			
Car Adapter	(GBC)	Piranha	★★★★☆
Creative Jukebox	(-)	Creative Labs	★★★★½
Dance Mat	(PSX)	ThrustMaster	★★★½☆
Dreamcast Keyboard	(DC)	(Sega)	★★★★☆
DVD Remote Controller	(PS2)	ThrustMaster	★★★☆☆
FreeStyler Board	(PSX)	ThrustMaster	★★★★☆
Gamer Network Kit	(PC)	Trust	★★★★☆
Power Handles	(GBC)	ThrustMaster	★★★★½
Rechargeable Battery	(GBC)	Piranha	★★★☆☆
SideWinder Game Voice	(PC)	Microsoft	★★★★☆
SideWinder Strategic Commander	(PC)	Microsoft	★★★★☆
Xtreme Light	(GBC)	Piranha	★★★★☆



GRAVITY

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je nu je aanbieding of zoekvraag kwijt in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren of in te korten uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

**POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450 fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: SNES met één controller, drie spellen en een Super Game Boy. Prijs: ƒ100,-. Tel.020-6863855 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Quinten. Bellen na 16.30 uur

Gezocht: Wie heeft er oude Nintendo 64 bladen die je niet meer gebruikt? Mail naar: feddedenboer@talkline.nl. Dan geef ik mijn adres. Misschien geef ik er een vergoeding voor.

Te koop: N64 met één controller en vijf spellen: Fifa 99, Waverace, Doom, Road Rash en Castlevania. Prijs: ƒ350,-. Tel.06-27031376 (omgeving Harderwijk) en vraag naar Floris.

Te koop voor de N64: Star Wars: Episode One Racer ƒ50,-, Mario 64 ƒ35,-, Earth Worm Jim 3D ƒ20,-, Fifa 99 ƒ30,-, Glover ƒ25,-. Te koop voor de Game Boy: Lucky Luke (GBC) ƒ25,-, Donkey Kong Island 2 ƒ15,-. Alles in één koop voor ƒ90,-. Alles in goede staat met doosjes en beschrijving, behalve Mario 64 en Donkey Kong Land 2. Tel.024-3235002 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Sebastiaan (geen vervoer). Bellen tussen 16.00 uur en 22.00 uur.

Te koop: N64 + 2 controllers en 2 spellen (Diddy Kong Racing, Snowboard Kids ƒ175,- Tel 033-4806463 vragen naar Theo of Remco of mail naar: t.hartings@hccnet.nl

Te koop/ te ruil voor Nintendo 64: De spellen: Mario 64 ƒ45,-, James Bond Goldeneye 007 ƒ50,-, G.A.S.P. ƒ40,-, Lamborghini 64 ƒ35,-. Alles doosje en handleiding behalve G.A.S.P. heeft geen handleiding. Alles samen voor ƒ150,- of ruilen tegen Command & Conquer. Tel.0118-591631 en vraag naar Jesse.

Te koop gevraagd: N64, twee controllers, rumblepack, memorycard, expansionpack en de spellen Perfect Dark, Goldeneye, Zelda, Mario 64 en eventuele andere spellen. Ik betaal niet meer dan ƒ350,- (het liefst omgeving Middelburg) Tel.0118-639557 en vragen naar Sebastiaan.

Te koop: SNES met twee controllers (waarvan er bij één de startknop niet meer werkt) en de spellen: Super Mario, Killer Instinct, Super Tennis, Cannon Fodder en James Bond. Alle spellen met boekje en doos, behalve Killer Instinct. Prijs: ƒ150,00 Mail naar: rvan.ee@freeler.nl (omgeving Soest).

Te koop: N64 (weinig gebruikt) met één controller en vier spellen (Re-Volt, Zelda, Tonic Trouble, Mario64). Vraagprijs: ƒ475,-. Tel.0252-410548/ 06-25554624 vraag naar Michael. Bellen tussen 18.00 en 21.00 uur.

Te koop voor N64: Carmageddon 64 ƒ25,- Roadsters ƒ25,-Twisted Edge Snowboarding ƒ25,- Of alles in één voor ƒ65,- Alles is in perfecte staat! Er zit bij ieder spel een boekje bij en de doosjes heb ik ook nog! Graag bellen tussen 17.00 en 18.00 uur en dan vragen naar Nick. Tel.024-6771136 (omgeving van Nijmegen).

Te koop: Een Nintendo64 met twee controllers (een grijze en een gele), een expansionpack, een controllerpack, een racestuur + pedalen en één spel: Perfect Dark en gratis een rekje waar je je Nintendo spellen in kan zetten. Prijs: ƒ400 gulden,- Over de prijs valt te onderhandelen. Voor info tel.06-24929210 (omgeving Bilthoven) en vraag naar Roderick.

Te koop gevraagd voor de N64: Mariokart 64 niet duurder dan ƒ40,- Tel.: 058-2881299 en vraag naar Hein.

Te ruil mijn N64 met drie controllers, expansionpack, rumblepack, memorycard, universal adapter en tien spellen waaronder Perfect Dark, Turok 3, 1080° Snowboarding tegen jouw Dreamcast met twee controllers en een paar spellen. Als je snel bent krijg je ook nog een paar N64 magazines. Interesse? Mail naar: darkdefence@hotmail.com of bel 055-5335988 (geen vervoer buiten omgeving Apeldoorn) en vraag naar Tim.

Te koop gevraagd: 8 bit Nintendo (liefst met twee controllers en spelletjes). Over de prijs worden we het wel eens. Tel.010-4472828/ 06-29242924 (Omgeving Rotterdam) en vraag naar Vincent.

Te koop: N64 met vier controllers, rumblepack, expansionpack en eenentwintig spellen, waaronder: Perfect Dark, DK64, Worms Armageddon. Prijs ƒ1000,-. Tel.0413-473243/ 06-27436497 en vraag naar Johan.

Te koop: N64 en drie controllers waaronder één supercontroller en zeven spellen waaronder Perfect Dark, Ridge Racer 64, NBA Live 2000, expansionpack, controller pack, rumblepack, inclusief bijna alle doosjes en handleidingen. In goede staat. Prijs: ƒ750,-. Tel: 030-2250662\06-18043564 omgeving Utrecht vraag naar Yoram.

SEGA

Te ruil: Wie wil zijn Dreamcast met een paar vette spellen ruilen tegen mijn omgebouwde PlayStation met zo'n veertig spellen. o.a. Final Fantasy IX, Tony Hawk 2, Fifa 2001, NBA 2001 en nog veel meer. Kopen mag ook voor ƒ600,-. Tel.06-18133069 (omgeving Utrecht) en vraag naar Niels.

Te koop: Megadrive met twee controllers en ongeveer acht spellen waaronder De Hulk en Sonic 2 ƒ100,- Tel 033-4806463. Vragen naar Theo of Remco of mail naar: t.hartings@hccnet.nl

Te koop: Dreamcast met 4 Mb memorycard, twee controllers, actionreplay (alleen de cd) en vijfentwintig games onder andere: MSR, Resident Evil C.V. Shenmue, DOA2 Limited Edition. Tel. 038-3325478 (omgeving Kampen) en vraag naar Andre. Liefst tussen 16.00 en 20.00 uur bellen.

Te koop: Een Dreamcast met twee controllers, twee vm memorycards, zeven spellen: Quake3 Arena, Soul Calibur, Ecco the Dolphin, Marvel vs Capcom, Ready 2 Rumble, Speed Devils, WWF Attitude en Hydro Thunder. Alles compleet in doos met handleiding.
Net een half jaar oud. Vraagprijs: ƒ700,- (vaste prijs). Tel.0294-417214 (omgeving Amsterdam) en vragen naar Bart. Bellen rond 18.00 uur.

Te koop voor Dreamcast: Shadowman, Ecco the Dolphin, Fighting Force 2, Marvel vs Capcom per stuk ƒ50,- of ruilen tegen andere spellen. Mail naar: Kevinnl79@hotmail.com (Arnhem)

Gezocht: PAL-spellen voor de Dreamcast, in perfecte staat met doosje en handleiding. Ik zoek games als Shenmue, RE3, Tony Hawk2, Crazi Taxi en NBA2k. Ik betaal ƒ30,- per spel. Andere goede spellen zijn ook goed. Tel.06-27134614 of mail naar: edwinborst@hotmail.com. Graag omgeving Rotterdam.

Te koop: Een Dreamcast in zeer goede staat met twee spellen: Soul Calibur en Jet Set Radio. Mail naar: scottkuiper@hotmail.com (omgeving Drunen).

Te koop: Dreamcast met twee controllers, memorycard, racestuur met pedalen, een Dreamkey (demo-cd en Internet Browser) en tien spellen: MSR, Jet Set Radio, Dead or Alive 2, Virtua Tennis, Crazy Taxi, NBA 2k, Sega Rally, Soul Calibur, Ready 2 Rumble, 4Wheel Thunder. Alles is in goede staat. Boekjes en doosjes zitten er allemaal bij. Prijs: ƒ1100,-. Tel.0485-517063 (omgeving Nijmegen).

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: PlayStation met spellen en controller. Liefst al omgebouwd. Prijs: ƒ150,-/ ƒ200,-. Tel.043-3255723 (omgeving Maastricht) en vraag naar René.

Te koop: Omgebouwde Playstation half jaar oud, met twee controllers (dualshock), memorycard. Achtenvijftig spellen onder andere: Dino Crisis II, Tenchu II, Silent Hill, Parasite Eve II, Uefa Champions League, Mental Gear Solid, Grand Turismo II, Fifa 2000, Resident Evil III, Need for Speed IV, Spiderman, Driver II, Tekken III. Vraagprijs: ƒ800,- Tel.0299-435772.

Gezocht: Wie heeft heeft voor PlayStation de spellen: Tony Hawk Pro Skater 2 of Ridge Racer Type 4. We worden het wel eens over de prijs. Tel.040-2954105 (omgeving Eindhoven) of mail naar: itskenny@wishnet

Te koop voor de PlayStation: Dragonball – Final Bout, Fade to Black, Air Combat, Sovjet Strike, Mortal Kombat Trilogy, Crash Bandicoot. Alle Spellen ƒ10,- per stuk! Tel:0299-366774 (omgeving Volendam) en vraag naar Berry.

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES



Sega dreamcast, nu fl. 399,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games



Playstation 2 nu leverbaar, fl. 1149,- bij aankoop van 3 games fl. 1099,-

Playstation

007 RACING	119.95
A-2 RACER 3	49.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
BATMAN OF FUTURE	69.95
BEATMANIA + T.T.	99.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
COLIN MCRAE	54.95
COLIN MCRAE 2	119.95
CRASH BAN. 1/2/3	54.95
DE SMURFEN	59.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S ALADDIN	109.95
DISNEY'S DINOSAUR	59.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DONALD DUCK	99.95
DRIVER 2	99.95
F1 2000	59.95
FIFA 2000	59.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	149.95
GEKIDO	39.95
GTA 2	59.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MUPPET RACEMANIA	69.95
MUSIC 2000	79.95
NEED F. SPEED 5	59.95
PAC MAN WORLD	79.95
RALLY CHAMP.	39.95
RAYMAN 2	99.95
RESIDENT EVIL 3	59.95
SOUTH PARK	39.95
SOUTH PARK RALLY	39.95
SPIDERMAN	119.95
STR. FIGHTER AL. 3	39.95
STR. FIGHTER COL. 2	39.95
STR. FIGHTER EX 2	39.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TENCHU 2	119.95
THE LEG OF DRAGOON	109.95
THE NEXT TETRIS	39.95
THE WORLD IS NOT E..	119.95
THEME PARK WORLD	39.95
TOM & JERRY	69.95
TOMB RAIDER 5	119.95
TOMORROW NEVER D.	54.95
TONY HAWK	54.95
TONY HAWK 2	119.95
TOY STORY 2	54.95
WORMS ARMAGEDD.	59.95
WORMS PINBALL	39.95

ACCESSOIRES:

FERRARI STUUR	129.95
PIRANHA MEM. CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE) MET GRATIS 2e PAD	299.00
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM. CARD	34.95
SONY MULTITAP	69.95
X-PLORER 9002	99.95

Playstation 2

AQUA AQUA WETRIX	89.95
ARMORED CORE	139.95
BILLIARD MASTERS	139.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DISNEY'S DINOSAUR	149.95
DONALD DUCK	149.95
DRIVING EMOTION	139.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
ETERNAL RING	139.95
EVERGRACE	139.95
F1 CHAMPIONSHIP	149.95
F1 SEASON 2000	149.95
FANTAVISION	139.95
FIFA 2001	149.95
GRADIUS 3 & 4	129.95
INT. SUP. SOCCER	129.95
INT. TRACK & FIELD	129.95
JUNGLE BOOK	149.95
KESSEN	139.95
MADDEN 2001	139.95
MIDNIGHT CLUB	139.95
MOTO GP	139.95
NBA 2001	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ORPHEN	139.95
POOL MASTERS	139.95
RAYMAN REVOLUTION	149.95
RC REVENGE	129.95
READY 2 RUMBLE 2	139.95
RIDGE RACER 5	139.95
ROBOT WARLORDS	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLERS RUN	139.95
SSX	139.95
STUNT GP	139.95
SUPER BUST A MOVE	129.95
SURFING H30	139.95
SWING AWAY GOLF	139.95
TEKKEN TAG	139.95
THEME PARK WORLD	139.95
TIME SPLITTERS	139.95
TOP GEAR DEVIL	139.95
UNREAL TOURNAME.	139.95
WILD WILD RACING	139.95
WINTER X GAMES	129.95
X SQUAD	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	99.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD REMOTE	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
MULTITAP	109.95
PLAYSTATION 2	1149.00
Ps2 VIRTUAL DOLBY SPEAKERSET	599.00
RFU ADAPTER	59.95
RGB KABEL	29.95
SUPER VHS KABEL	59.95
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	79.95
AEROWINGS	59.95
AEROWINGS 2	129.95
BLUE STINGER	79.95
BUGGY HEAT	59.95
BUST A MOVE 4	79.95
CAESARS PALACE 2	79.95
CAPCOM VS SNK	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DAVE MIRRA	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	79.95
DINO CRISIS	129.95
DONALD DUCK	129.95
ECCO	129.95
F-1 WGP 2	129.95
FERRARI F355	99.95
HALF-LIFE	129.95
JET SET RADIO	129.95
LE MANS 24	99.95
LOONEY TUNES RACE	99.95
MARVEL VS CAP. 2	129.95
METROPOLIS STR. R.	129.95
NBA 2K	129.95
NHL 2K	129.95
POWER STONE 2	129.95
QUAKE 3 ARENA	129.95
RAILROAD TYCOON 2	129.95
RE-VOLT	59.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RESIDENT EVIL 3	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA EXTREME SP.	129.95
SEGA GT	129.95
SHADOWMAN	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SPACE CHANNEL 5	129.95
SPAWN	129.95
SPEED DEVILS	59.95
STAR WARS RACER	129.95
STR. FIGHTER 3	129.95
STREET FIGHTER A. 3	79.95
SUPER RUNABOUT	129.95
SUZUKI ALSTARE	59.95
SYDNEY 2000	79.95
TOKYO HIGHWAY 2	129.95
TOMB RAIDER 4	79.95
TOMB RAIDER 5	129.95
TONY HAWK 2	129.95
VIRTUA TENNIS	129.95
VIRTUAL ATHLETE	129.95
WORMS ARMAGEDD.	79.95
WWF ATTITUDE	59.95

ACCESSOIRES:

4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY	109.95
DREAMCAST GUN	129.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA KEYBOARD	129.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Gameboy color

ASTERIX & OBELIX	69.95
BABE & FRIENDS	24.95
BLADE	79.95
BUFFY THE VAMPIRE	79.95
BUST A MOVE MILL.	79.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CHESSMASTER	39.95
CHICKEN RUN	79.95
DAFFY DUCK	79.95
DAVE MIRRA	79.95
DE SMURFEN 3	69.95
DISNEY'S ALLADIN	79.95
DONALD DUCK	79.95
DONKEY KONG	79.95
GTA 2	79.95
KONAMI COLLECT. 2	39.95
LEGO ALPHA TEAM	79.95
LOONY TUNES	79.95
LUCKY LUKE	69.95
MARBLE MADNESS	24.95
MARIO TENNIS	79.95
METAL GEAR SOLID	39.95
POKEMON PLUE	79.95
POKEMON PINBALL	79.95
POKEMON RED	79.95
POKEMON TRADING	89.95
POKEMON YELLOW	59.95
RAYMAN	79.95
ROADSTER	39.95
ROLAND GARROS	39.95
SPIDERMAN	79.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER MARIO DX	79.95
TETRIS DX	59.95
THE LION KING	79.95
TOM & JERRY	79.95
TONY HAWK 2	79.95
TOY STORY 2	79.95
TWEETY'S ADVENTURE	79.95
WARIO LAND 2	79.95
WARIO LAND 3	79.95
X-MEN MUTANT ACAD.	79.95
X-MEN MUTANT WARS	79.95
ZELDA DX	79.95

GAMEBOY COLOR:

BLAUW	189.95
GEEL	189.95
GROEN	189.95
PAARS	189.95
ROZE	189.95
TRANSPARANT	189.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER	19.95
ADAPTER + ACCU	34.95
CARRY CASE	29.95
LINK KABEL	24.95
LOSSE GB DOOSJES	2.50
WORM LIGHT	24.95
XPLODER	89.95

Nintendo 64

ALL STAR TENNIS	39.95
ARMORINES	39.95
BATMAN OF FUTURE	129.95
BEETLE ADVENTURE	59.95
BLUES BROTHERS	129.95
BUST A MOVE 3DX	59.95
CARMAGEDDON	39.95
CASTLEVANIA	59.95
CASTLEVANIA 2	59.95
CHAMELEON TWIST 2	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EX.	159.95
EXTREME G	39.95
F-1 WGP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
F1 RACING SIM.	129.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	129.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	59.95
INT. SUP. SOC. 2000	139.95
LYLAT WARS	59.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	69.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
MONACO GP 2	39.95
NUCLEAR STRIKE	59.95
PAPERBOY 64	39.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	59.95
POKEMON STADIUM	159.95
POWER RANGERS	149.95
PREMIER MANAGER	79.95
RAMPAGE 2	39.95
ROAD RASH 64	39.95
ROCKET	59.95
SHADOWMAN	59.95
SOUTH PARK	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
THE WORLD IS NOT E.	129.95
TOM & JERRY	129.95
TONIC TROUBLE	59.95
TOP GEAR RALLY 2	59.95
TUROK 3	79.95
TUROK RAGE WARS	39.95
VIGILANTE 8 2	39.95
WCW MAYHEM	59.95
WIPEOUT 64	39.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
JOYPAD	69.95
MEMORY CARD	59.95
MEMORY + RUMBLE	49.95
RUMBLE PACK	25.00

Pc cd rom

AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF EMP. ADD ON	69.95
AGE OF WONDERS	29.95
ALICE	89.95
AMSTERDOOM	29.95
ARMAGEDDON COL.	29.95
B-17	79.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
BLAIR WITCH 1/2/3	69.95
CASTR. HONDA 2000	19.95
CH. MANAGER 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE 3	89.95
DEUX EX	89.95
DIABLO 2	89.95
DRIVER	29.95
ESCAPE FR. MONKEY I.	89.95
F1 2000 SEAS. 2000	99.95
FIFA 2001	99.95
GIANTS	89.95
GP 500	19.95
GRAND PRIX 3	89.95
GUNSHIP	19.95
HALF-LIFE + ADD ON	59.95
HITMAN	89.95
INDIANA JONES	29.95
LEGO TITELS VANAF	29.95
MADDEN 2001	89.95
MECHWARRIOR 4	89.95
MORTYR	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NHL 2001	89.95
NO ONE LIVES FORE.	89.95
ONI	89.95
OUTCAST	29.95
PHARAO GOLD	89.95
PRO RALLY 2001	89.95
PROJECT I.G.I.	89.95
RAINBOW SIX COVERT	69.95
RED ALERT 2	89.95
ROLLER COASTER	39.95
ROLLER C. BOCHTIGE	49.95
SIM CITY 3000	49.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR WARS PHANTOM	19.95
STAR WARS STARFL.	19.95
STAR WARS X-WING	19.95
SUDDEN STRIKE	89.95
SWAT 3 ELITE	89.95
THE MUMMY	89.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS	89.95
THE SIMS-RIJKE LEVEN	69.95
THEME PARK WORLD	49.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	79.95
WARCRAFT 2	29.95

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Playstation aanbiedingen top 10

1 driver	39.95
2 metal gear	54.95
3 tekken 3	54.95
4 crash team racing	54.95
5 rainbow six	34.95
6 lego racers	29.95
7 rayman	39.95
8 the next tetris	39.95
9 lego rock raiders	29.95
10 gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 house of the dead 2	59.95
2 soul calibur	79.95
3 sonic adventures	79.95
4 tokyo highway	39.95
5 monaco gp	39.95
6 chu chu rocket	25.00
7 hydro thunder	39.95
8 trick style	39.95
9 snow surfers	59.95
10 hidden & dangerous	79.95

Nintendo 64 aanbiedingen top 10

1 army men	39.95
2 lego racers	29.95
3 pokemon snap	99.95
4 battletanx	39.95
5 top gear overdrive	39.95
6 v-rally '99	39.95
7 world driver ch.	59.95
8 re-volt	39.95
9 daikatana	59.95
10 gex 3	39.95

Bestel nu: 050-3112632 of www.nedgame.nl !!!

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 174,- gratis!!!
verzendkosten voor consoles/ stuurtjes fl. 20,-

Kom naar één van onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4

Ongelofelijk veel keus voor elk systeem van 8 tot 128 bit!!

Aanbieding!!!

Gloednieuwe super nintendo inclusief 1 joypad en vijf verschillende mario-spellen, nu slechts

129.95

Te ruil: Mijn PlayStation (omgebouwd) met twee memorycards en twee dualshock controllers met tweeëndertig spellen waaronder: THPS2, Driver2, Medal of Honour:Underground, Twine en MGS tegen een Nintendo 64 met twee controllers, minimaal vijf spellen, controllerpack, rumblepack en expansionpack. Als je wel een N64 hebt, maar niet alles van de gevraagde dingen, kunnen we er misschien ook nog uitkomen. Tel. 055-8440921 (Apeldoorn) en vraag naar Erik.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee dualshock controllers, twee memorycards en circa vijfenveertig spelletjes. Prijs:ƒ350-. Tel.06-15624071 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Vuk.

Te koop: Zeven originele PSX spellen: Zero Divide, Street Fighter Alpha, Fluid, Broken Helix, Rally Championship, EVO's Space Adventures en UEFA'98. In één koop: ƒ250,- met als extra een Saturn Demo CD, Audio CD. Tel.0548-615848 (na 19:00).

Gezocht: PSX (omgebouwd) met controller. Ik geef er ƒ150,- voor. Mail naar: rigangster@hotmail.com

Te koop/ te ruil: Omgebouwde PlayStation, drie controllers, een multitap, één memorycard en negentien spellen (onder andere: Need for Speed 4 en Final Fantasy 8). Dit alles voor ƒ400,- of ruilen tegen een Dreamcast met twee controllers en in ieder geval één spel. Tel.026-4821910 en vraag naar Sander of mail naar: sander_scheps@hotmail.com

Te koop: Omgebouwde PlayStation met vierentwintig spellen (onder andere: DBZ, MGS, Tomb3, Vigilante 2, NFS4, Thrill Kill), zes demo's, twee controllers en één auto fire controller, racestuur met pedalen (ook voor N64), Xplorer, één memorycard. Alles in één koop. Prijs: ƒ650,-. Tel.023-5372109 (omgeving Haarlem) en vraag naar Erik. Bellen na 17.00 uur.

Te koop: Omgebouwde PSX en sticker, één dualshock, twee normale controllers, twee memorycards van 1 Mb, vijftien spellen en alle kabels. Vraagprijs: ƒ400,-. Tel.077-3733736/ 06-15134555 en vraag naar Maarten.

PC

Te koop: De fantastische 3D-shooter Requiem. Huidige winkelprijs: ƒ100,-. Dit spel ruilen tegen Shogun Total War of Diablo 2. Tevens te ruil Hidden and Dangerous tegen Sanitarium. Tel.0294-285184.

Te koop voor PC: Voodoo 3 3000 AGP + TV-OUT met gratis V-Rally incl. doos, boekjes, drivers ƒ180,-. Mail naar: wijsman@bart.nl. Tel.070-3684427 (Den Haag) en vraag naar Mark.

Te koop: Grand Theft Auto voor: ƒ15,-, Rollcage voor ƒ25,-, WipeOut 2097 voor: ƒ15,-, Formula 1 '97: ƒ10,-, Destruction Derby 2: ƒ17,50, A2 Racer: ƒ10,-, Speedboat Attack: fl 10,-, Manic Karts: ƒ10.-, Dungeon Keeper: ƒ17,50. Alles samen: ƒ20,-. Mail naar: matthiesringoir@hotmail.com

Te koop voor de PC: Modem 56kbps. Ongeveer twee maanden oud. Interesse? Tel.0478-541749 en vraag naar Richard. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Desk top PC merk;Gateway 2000, Intel Pentium 2, 266 MHz, 32 Mb Ram, 15 inch beeldscherm, 4,5 Gb harde schijf, 56 kps modem, Windows 98. Compleet met muis en toetsenbord voor ƒ500,-. Heb je interesse mail dan naar: cyrielsouren16@hotmail.com of tel.043-6010517.

Te koop gevraagd: Ik zoek Final Fantasy 8 (in goede staat) voor PC (ƒ40,-) Bel na 18.00 uur en vraag naar Boy of mail naar: boy.boshoven@voetbal.nl

Te koop: 56k6 faxmodem v.90, intern, in originele verpakking eventueel met telefoonsnoer, nog nooit gebruikt, kan eventueel met post Tel.0527-653029 (na 18:00 uur) vraag naar Gerjo of tel. 06-24852194 of mail naar: gerjo_p@2die4.com

Gezocht: Wie heeft er SWAT 3 voor de PC?? Ik betaal er goed voor mail naar: zaibatsy@hotmail.com

Te koop gevraagd voor PC: Roller Coaster Tycoon normale versie geen upgrade. Graag niet boven de ƒ35,-. Liefst met doos en boekje. Geen kopie Tel: (030)-2932728 en vraag naar Ravian of mail naar ravian_arp@hotmail.com

Te koop PC-spellen: Warhammer Dark Omen ƒ20,-, The 3th Millennium ƒ30,- Total Annihilation Kingdoms ƒ35,- Gangsters ƒ20,- Cutthroats ƒ40,- , SAGA ƒ 40,-, Dungeon Keeper GOLD ƒ20,-, Knights and Merchants ƒ20,- Broken Sword 2 ƒ25,-, BraveHeart ƒ20,- en Starwars Episode 1, The Gungan Frontier ƒ15,- Rising Lands ƒ20,-, Jagged Alliance2 ƒ40,-, Dink Smallwood ƒ10,-. Alle spellen met doos en handboek. Tel.010-4292518 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Wies of mail naar: Egodwarfjr@hotmail.com

Te Koop:N64, drie controllers, memorycard, rumble- en expansionpack en elf topspellen! Onder andere: Zelda 1 en 2, Goldeneye en Banjo-Kazooie. Alles in zeer goede staat. Vraagprijs: ƒ800,-. Tel.06-22525627 of na 19.00 uur tel.0523 613157 en vraag naar Bert-Jan.

Te koop voor PC: Legacy of Kain: Soul Reaver, Autobahn Racer, GTA London, WK '98 Voetbalavontuur, FIFA 97, A2 Racer II, Competitie Manager 96/97 97/98 98/99, Carmageddon 1, F1 2000, Ultimate Soccer Manager. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: zaibatsy@hotmail.com

Te koop voor PC: A2 Racer 1, WK 98 Voetbal Avontuur, Competitie Manager 97/98, EK '96, Fifa 97, Fifa 98, Fifa 99, NHL 97, Andretti Racing, GTA 1, Airline Tycoon, Demarrage & Rolland Garros '97. Over de prijs worden we het wel eens. Stuur een mailtje naar: wajo321@hotmail.com

Te koop gevraagd: Day of the Tentacle voor de PC. Mail kan gestuurd worden naar: r_huntjens@hotmail.com

Te koop gevraagd: Het spel Diablo 2 voor de PC. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: janwillempels@hotmail.com

DIVERSEN

Gezocht: Pokémon-spellen voor de PC (liefst Pokemon Snap als die er is). Heb je een Pokémon-spel en wil je het verkopen? Tel.0478-541749 en vraag naar Richard. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop gevraagd: Alles van Sailor Moon! Tel: 06-18699214 (omgeving Middelburg).

Te koop: Racestuur (Trust F1 Racemaster). Eén jaar oud en zo goed als nieuw. Bel voor meer info tel.077-4642194 (omgeving Venlo) en vraag naar Tom. Bellen tussen 16.00 uur en 17.00 uur. Of mail naar: j-ummenthun@hetnet.nl

Te koop: Warhammer Miniaturen: Twaalf Chaos Halbediers, één Chaos Sorcerrer, één Chaos Warrior Chariot, één Chaos Lord, zes Bretonian Bowmen, drie Goblin Fanatics, één Empire Wizard, twaalf potjes verf: blood red, goblin green, chainmail, bestial brown, skull white, chaos black, bleached bone, shining gold, sunburst yellow, liche purple, enchanted blue, elf flesh en twee penseeltjes. Meeste figuren zijn geschilderd. Vraagprijs: ƒ125,-. Tel.026-3628515 (omgeving Arnhem).

Te koop: Complete verzameling Pokémon Tradingcard sets, basic, fossile en jungle. Alleen te koop, niet te ruil over de prijs worden we het wel eens. Tel.078-6820788 (H.I. Ambacht) en vraag naar Danny.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Mark Friederichs
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Niels Broszat
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager),
Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs f 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften
HOI

■ KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!



SECOND OPINION

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan is er gelukkig vanaf nu de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dus dit is eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

WIN GRUWELIJKE SHIT!

■ BESTE GAME ALLER TIJDEN

Op 30 maart worden de felbegeerde Power Unlimited Awards uitgereikt aan de makers van de games die jullie zelf gekozen hebben. In het vorige nummer heb je kunnen lezen dat we nog een extra categorie in het leven hebben geroepen, namelijk de beste game aller tijden!
Breng je stem uit op www.powerweb.nl.











En als je je afvraagt waarom je dat zou doen: onder de eerste 1000 inzenders wordt een Gilera Ice scooter ter waarde van ƒ3800,- verloot. En als je deze prijs niet wint, maak je toch nog altijd kans op een complete PS2 inclusief een memorycard en de games SSX en Tekken Tag Tournament. It could be you!